

→ **LARA CROFT** KARTON FiGÜRÜNÜZ iÇERiDE!

YERiNDE DURAMAYAN OYUN DERGiSi

Oyungezer

Şubat 2015/02 • 7.90₺ (KDV Dahil) • Sayı: 88 • ISSN: 1307-8933

MOD DOSYASI

EV YAPIMI GTA V

GTA IV'ümüzü modladık, GTA V oldu!

İNCELEME

DYING LIGHT

Bazı zombiler çok güzel...

UNCHARTED 4
A Thief's End

En yeni bilgiler, büyüleyen detaylar

VR ÖZEL

OCULUS RIFT HOLOLENS VE DiĞERLERi

BATMAN
ARKHAM KNIGHT

GOTHAM'IN CADDELERiNDEN BiLDiRiYORUZ!



İNCELEMELER: RESIDENT EVIL REMASTER // **MGS V: GROUND ZEROES** // SAINTS ROW: GAT OUT OF HELL // **A.C. UNITY: DEAD KINGS**
THE WITCHER: ADVENTURE GAME // **ASSETTO CORSA** // ELITE: DANGEROUS CO-OP // **DISORDER**

→ LARA CROFT KARTON FiGÜRÜNÜZ iÇERiDE!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Şubat 2015/02 • 7.90₺ (KDV Dahil) • Sayı: 88 • ISSN: 1307-8933

MOD DOSYASI

EV YAPIMI GTA V

GTA IV'ümüzü modladık, GTA V oldu!

İNCELEME

DYING LIGHT

Bazı zombiler çok güzel...

UNCHARTED 4

A Thief's End

En yeni bilgiler, büyüleyen detaylar

VR ÖZEL

OCULUS RIFT HOLOLENS VE DiĞERLERi

Resident Evil HD REMASTER

İNCELEMELER: MGS V: GROUND ZEROES // SAINTS ROW: GAT OUT OF HELL // ASSASSIN'S CREED UNITY: DEAD KINGS
THE WITCHER: ADVENTURE GAME // ASSETTO CORSA // ELITE: DANGEROUS CO-OP // DISORDER

OYUNGEZ

SELAM OGZ!

6 Topluluk
12 Hayalet Gemi
13 Kör Saatçi

PORTAL

14 Haberler
15 Detay: GGJ 2015
16 Detay: H1Z1 Skandalı
17 Detay: Shroud of the Avatar
18 Oyun Kahramanları
21 Oynadık: Halo 5 Guardians
22 Detay: Overwatch
24 Oynadık: Total War Attila
26 Biz Bunları İstiyoruz
28 İlk Bakış: Batman Arkham Knight

DOSYA

34 Oculus Rift ve VR
42 Uncharted 4: A Thief's End

İNCELEMELER

46 Giriş
48 Dying Light
52 Saints Row: Gat out of Hell
53 MGS V: Ground Zeroes
54 The Witcher Adventure Game
55 Countless Rooms of Death
56 Final Fantasy XIII-2
57 Randal's Monday
58 Resident Evil HD Remaster
60 Mini Dosya:
GTA 4'ü GTA 5 Yapıyoruz
65 Assetto Corsa
66 Far Cry 4: Escape from Durgesh
67 AC: Unity Dead Kings
68 Icewind Dale Enhanced Ed.
70 Co-op: Elite Dangerous
71 Modlar
72 Disorder
73 Geç Kalan Noyan
74 Tekmili Birden

ALT

76 Jupiter Ascending
78 72. Altın Küre Ödülleri
80 Detay: Cthulhu
82 Top 10: Dramatik Hafıza kayıpları
83 Çizgi Roman
84 Retrospektif: Elon Musk
86 Dosya:
2015'in Bilimkurguları

MEDDYA

94 Blu-ray: Fury
96 TV: Better Call Saul
99 Kitap: Marslı
100 Müzik: Blind Guardian
102 Anime:
Rage of Bahamut: Genesis
104 Anime: Sezon Animeleri

DATA

106 Güncel: İçilebilir Lağım Suyu
109 Dijital Özgürlük
110 Dosya: CES 2015
114 Yap-Boz
115 İnceleme
116 Sanal / Gerçek
119 Anaog: Plak

PİKSEL

122 Ne Andı Be: Prince of Persia
124 Son Jeton: Hitman
126 Dosya: Farklı İsim, Aynı Oyun
128 Sen Bu Oyunu Bilmezsin

28 **Batman: Arkham Knight**

Gotham'da yer altında, kiralık bir mağara varmış. İlgilenenler, başvurularını Rockstead'ye yapmalılar. Manzarası tırt ama, kaçırmayın.



52 **SAINTS ROW: GAT OUT OF HELL**
Ya tamam, THQ battıktan sonra müsamaha falan da gösterdik ama azıcık yenilik yapsanız ölür müsünüz?!





68 **DOSYA: GTA 4'Ü 5'E ÇEVİRİN!**
Rockstar oyunu Mart'a ertelemiş olabilir. Ama bu, PC'de Los Santos deneyimini imkansız kılmıyor. Koşun!



58 **RESIDENT EVIL HD REMASTER**
Bu müthiş klasiği başka bir isimle de biliyorsunuzdur: Biohazard. Evet, survival / horror'ın hası geri geldi!

ER'DE BU AY

ŞUBAT 2015

86

DOSYA: 2015'İN BİLİMKURGULARI

Bu yıl sadece oyunlar konusunda değil, bilimkurgu ve fantastik eserler konusunda da şansımız yaver gidecek.



60

DOSYA: OCULUS RIFT VE VR

Teknoloji alıp başını gidiyor. Zaman, sanal gerçeklik ve Oculus Rift'in neler yapabildiğini deneme zamanı.

130

SON JETON: HITMAN CODENAME 47

Ensesinde bir barkod olan bu gizemli adama niye hayranız? Hasta mıyız?

48

Dying Light

Harran mevzusunu çözelim önce! Şanlıurfa'da bir bölge Harran ama şehir kurgu. O nedenle vurun zombiye, vurun zombiye.

HOŞ GELDİNİZ...

Kim demiş dergiciliğin sonuna geliyoruz diye... Daha yeni başlıyoruz!



C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

Yeni yıldan en büyük beklentiniz yeni oyunlar idiyse geçmiş olsun demek istiyorum, Ocak boyunca moraliniz acayip bozulmuş olmalı. Fakat durun, içinizi karartmak için daha çok erken. (Ne erkeni ya, ne erkeni! Sömestr tatiline denk gelmesi gereken *GTA V* PC bir erteleme daha yemiş. *Witcher 3* desen, video üstüne video yayınlayıp uykularınızı kaçırıyor. Üstüne bir de ta Haziran'a kadar bekleyeceğimiz *Arkham Knight*'ı oynayıp kapak yapan terbiyesizler var... Nasıl bozulmasın moraller?!)

Neyse, tamam. İçimdeki sesler kavga ededursun, ben size başka bir sırrımızı çıtlatmak istiyorum. Biz Oyungezer'in kafa ayarıyla yeniden oynamaya başladık. Çok yakın zamanda olmasa da, çok hoşunuza gideceğini tahmin ettiğimiz, bugüne kadar denenmemiş bir şeylerin işaretlerini verebiliriz ilerleyen aylarda. Tabii öncelikle içimize sinmesi gerekiyor. O yüzden çok acele etmiyoruz.

Zaten başaramazsak, gelecek kuşakların dergicileri keşfetsin, eldeki yeni teknolojilerle uygulasınlar diye projenin çalışma notlarını bir yerlere gömüp boynumuzu bükerek yolumuza devam edeceğiz. Fakat olur da hazırlıklar ve test süreci hayalimizdeki gibi geçerse sizi bıktırana kadar anlatacak bir şeyimiz olacak.

Ama şimdilik, her şey alışık olduğunuz tatta. Yeni sayıya hoş geldiniz efendim.



forum, email, twitter
facebook, youtube

Selam! OGZ

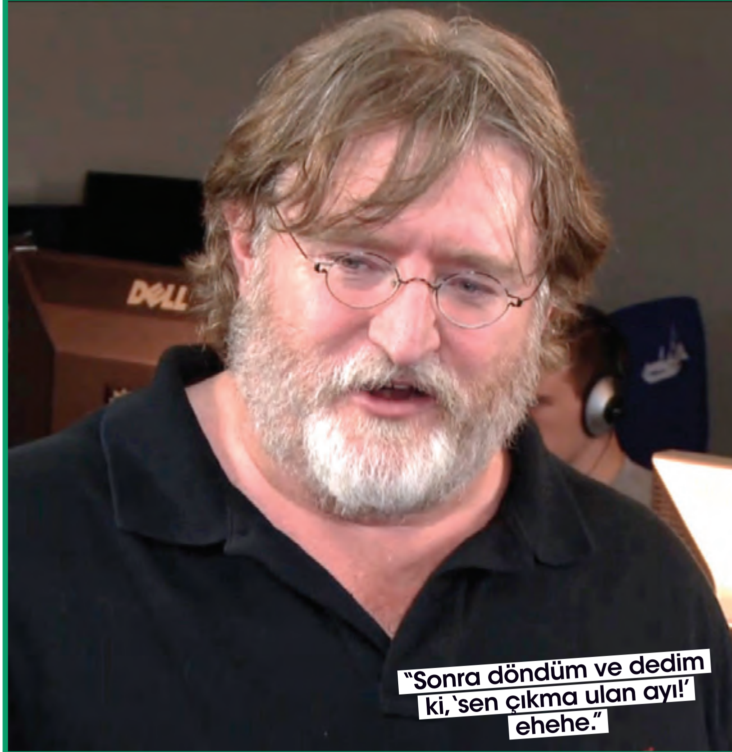
JET TRANSFERİMİZ SORULARA HAZIR!



Ayın Postacısı

Enis Kirazoğlu

Ay başı: "Aa, ben mi oldum postacı? Peki, ne yapıyorum şimdi? Soruları mı cevaplıyorum? Ehehe, ne güzel!" Ay ortası: "Aa, sorular gelmiş, ehehe, ne güzel!" Ay sonu: "AA! Yetişmeyecek arkadaş bu! Cevaplayamıyorum!" Bu ay benim için daha özeldi, daha heyecanlıydı. Bu ay ilk kez, sizlerden gelen soruları kucakladım.



"Sonra döndüm ve dedim ki, 'sen çıkma ulan ayı!' ehehe."

ENİS AĞABEY CANSIN CAN

Öncelikle selam Enis Ağabey. Seni turunculevye'den beri takip ediyorum. Çok iyi bir insansın (biraz öveyim de belki dergide yayınlar) **(Güzel taktik! -Enis)**. Steam yine cüzdanları sömürdü. Sanayiye gönderecekti babam zor engelledim. Biliyorum saçma bir giriş oldu ama seni bir yıldan fazladır takip edip hayranın olunca ne diyeceğimi bilemedim. Neyse daha fazla saçmalamadan sorularıma geçeyim ben en iyisi :)

Yılın oyununa ben de katılıyorum. Harika bir seçim. Zaten hiçliğin kazanacağı belli idi ama sen olsan hangi oyunu seçerdin ve neden?

Açıkçası yılın oyunu payesini verebilecek bir oyun yok benim için de. Ama dersen ki bu yıl çıkan oyunlar arasından senin için en iyisi hangisiydi diye, sanırsam Shadow of Mordor derdim, ya da The Evil Within, ya da Watch Dogs (ne var ya... ben beğenmiştim), ya da Bayonetta 2... Hmm, bak gördün mü, bilemiyorum.

Ben lise 1 öğrencisiyim. Editör olmak istiyorum. Bir yerde çalışmak için nasıl bir yol almalıyım?

Türkiye'de pek çok teknoloji ve oyun mecrası iyi kötü online olarak hayatını sürdürüyor. Bir şekilde buralarda serbest yazar olarak kariyerine adım atabilirsin. Zaman zaman sitelerin serbest yazar kadroları açılır, bunları takip edip başvuruda bulunursan okulunun yanında ufak bir ek iş olarak editörlük kariyerine de başlayabilirsin. Tabii önce iyi bir Türkçe şart.

Benim sorularım bunlardı. Biliyorum kötü bir açılış yaptım ama iyi bir kapanış yapayım :) Burdan bütün Ogz okur ve yazarlarına selam olsun. SelamOgz.

Çağdaş Erdem Nemlioğlu

Açılışın da, kapanışın da şahaneydi.

> "DERGİDE "HAYAL KIRIKLIKLARI" SERİNİN YENİ BİR BÖLÜMÜNÜ YA DA YENİ BİR YAZI DİZİSİ GÖRMEYİ ÇOK İSTERİM."

OYUN SEKTÖRÜNDE EDİTÖR OLMAK İÇİN GEREKEN ŞARTLAR

1. Türkçeye hâkim olmak, İngilizceye hâkim olmak, Farsçaya (seçmeli ders) hâkim olmak
2. Oyunları sevmek, oyunları oynayabilmek, oyunları anlayabilmek
3. Bu işin hep eğlenceli olmadığını kabul etmek
4. Bu işin eğlenceli olabileceğini kabul etmek
5. Tüm gün oyun oynayarak para kazanmaya hazırlıklı olmak (nıhahaha)
6. Oyunlara gerçekten gönül vermek; sadece oynamasına değil, araştırmasına da gönül vermek

Sana da selam olsun!

SELAM ENİS... PARDON KAPTAN ENİS

Bütün Oyungezer emekçilerine selam. Çok kısaca, 19 Mart'ta 30 olacak olan; ama görseniz "yalan söyleme, sen anca 23'sün" diyeceğiniz, oyunlarla ilkokuldan beri iç içe bir tipim (hatta halen iş yapmayıp manyak gibi oyun oynuyorum).

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...











Ya bana da yaşlı muamelesi yapıyorlar zaman zaman, hoş olmuyor. Kıskandım. Acaba senin üzerinden "oyunlar gençleştirir" diye bir reklam yapabilir miyiz?

İlk olarak diyorum ki Oyungezer, Türkiye'nin tek doğru düzgün oyun dergisi. Umarım gelecekte daha çok kazanıp dergiyi daha da kalın yaparsınız, ben ve diğer okurlar daha da mutlu oluruz! Veya "inşallah ben gelecekte çok zengin olurum da dergiye maddi manevi destek olurum!" diye yalakalandıktan sonra diğer söylemlerime geçiyorum.
Açıkçası iki temenni de bana uyar. Maksat çok kazanmak olduktan sonra... (Para, para, para!)

Sinan'la yaptığınız videolar bence çok eğlenceli oluyor, daha çok yapmanızı rica ederek getirdiğim şu 4000 altınlık hediye sandığını da kabul etmenizi umuyorum.
Eğleniyorsanız ne mutlu! Biz de hazırlarken oldukça eğleniyoruz. Video üretimi için her zaman fırsat olmayabiliyor. Ama o fırsat kendini gösterdiği anda değerlendirmekten kaçınmıyoruz. İleride bu tarz videoları daha sık göreceksiniz. (4000 altın da aramızda kalsın.)

Derginin ofisine istediğimiz saat elimizde tatlılarla gelsek kabul edilir miyiz yoksa belli ziyaret saatleri var mı? (İstediğiniz tatlıyı da söyleyin de görünce canınız daha fazla çeksin nıhahaaa).
Sabah çok erken, akşam da çok geç olmamak kaydıyla, önceden bir haber vererek istediğiniz vakit gelebilirsiniz (bir de ay sonu çok koşturmaca oluyor, dergi çıktıktan sonra gelinmesi, gelen kişi açısından daha sağlıklı). Buraya kendi sevdiğim tatlıyı yazsam birileri bir şey der mi acaba? Ofis ahalisi ekler falan yiyor genelde. Bir kutu "ekler" sevgimizi pekiştirebilir... Geyik bir tarafa, tabii ki ziyarete gelenlerden bir tatlı talebimiz olmuyor (yönetmelik gereği). Beş tepsi baklava yeterlidir.




"Sonunu düşünen kahraman olamaz" lafı Mass Effect serisi için söylenmiş gibi...

Yıllardır Caesar gibi bir şehir kurma oyununun gelmediğini fark ettim bak. Neden, sorarım size?
Tek kelimelik bir cevap vermem gerekirse "satmıyor" derim. Özellikle strateji türü son yıllarda iyice formdan düştü. Daha çok Kickstarter projeleriyle ayakta kalmaya çalışan bir tür haline geldi. Macera türünde olduğu gibi ufak bir devrime uğraması gerekebilir strateji türünün de.

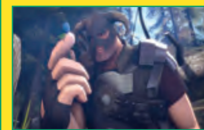
Yazdıkça yazdım kusura bakma Enis, hepinize iyi yeni yıllar, hepiniz çok yaşayın!
Güneş K
Lafı bile olmaz (ama oldu az önce). "Sen de gör!"

MESLEK TERCİHİ(?)

Selam Oyungezerler!
Böyle saçma bir giriş yapmak zorunda kaldım çünkü çok özür dileyerek belirtiyorum ki bu ayın yazarından haberdar değilim. **(Ühühü... Ben her video açılışında "Merhaba Oyungezerler!" diyorum, niye saçma dedin ya, ühü... -Enis)** Mektuba başlamadan onun da nedenini söyleyeyim: Bu sene YGS/LYS sınavlarına gireceğim, dolayısıyla geçen senelerde olduğu kadar aktif okuyamıyorum, 1-2 ay geriden geliyorum kusuruma bakmayın.
O zaman biz de mektubunu 1-2 ay geriden yayınlarız, sorun kalmaz... (Nasıl? Öyle bir imkânımız yok mu? Teknoloji devrinde bu nasıl bir ilkellik böyle!)
Sınavında başarılar diliyorum Ata Burak'çım. (Kendimi garantiye alarak iki ismine de hitap etmek istedim.) Zamanında bu tarz sınavların stresini çekmiş bir nefer olarak, tüm öğrenci arkadaşlarımıza senin aracılığınla başarılar dileyeyim buradan.



Videolarda Bu Ay


Siz de Skyrim'deki eşya taşıma muhabbetine uyuz oluyor musunuz?
youtu.be/y5C3itd89yY


Daha önce görmüş, izlemiş, hatta hazmetmiş olabilirsiniz. Ama yine de paylaşacağım! Irkçı Mario'yu herkes tanısın!
youtu.be/G-Wn48geCJ8



Çok ısrar ettiler ondan koydum. Yoksa kendini beğenmiş biri değilim! (Yoksa öyle miyim yav?) Futbol dostlarına gelsin.
youtu.be/m055t4h4rDQ

Teferruatlı bir giriş paragrafından sonra sadede gelirsem, benim derdim gerçekten meslek seçimi. Hedef sıkıntım olduğu için de başarısız olacağıma inanıyorum, zaten şunun şurasında 2 ay bir şey kaldı. İlk başta klasik "oyun yapımcısı olcam ben" gazındaydım ama sonra baktım fazla temelsiz ve uçuk bir hayal bu. Bilgisayar mühendisi olma düşüncemi bu sene biraz rafa kaldırdım zira kod yazmak hakikaten bana göre bir iş değil. Ben daha çok tasarım ile ilgilenmek istiyorum (bir ara mimarlık oldu hatta hedef). Bu alana -tabii ki oyun sektöründe- nasıl yönelebilirim? Yönelmem ne kadar doğru olur? Doğru olmaz derseniz de sizce ne tür meslekler günümüz için makuldür siz büyüklerime danışmak istedim.
Şimdi benim gibi sözde "serseri" bir insanın meslek tavsiyesi vermesi ne kadar doğru olur bilemedim. Ama bir iki şey paylaşayım yine de. İlk olarak sevdiğin alanı bulman gerek. Hayatının büyük bir kısmını kaplayacak yapacağın iş. O yüzden kendi zevkine uygun bir iş koluna yönelmen doğru seçim olur. (Çalışan nüfusumuzun yüzde doksanının sevmediği bir işte çalıştığını biliyor muydunuz?) Ata Burak'ın sorusu üzerinde bu konuyu merak eden pek çok okurumuza bir çift laf etmek isterim. Açıkçası bu konuda kesin bir "kariyer yolu" yok (varsa da ben bilmiyorum). Fakat üç aşağı beş yukarı merak eden insanların önüne ufak bir harita koymak isterim. İlk sayfadaki kutucuğa alayım sizleri.

Özür dilerim sanırım çok uzattım, sizi çok seviyoruz iyi ki varsınız OGZ (özellikle goyun :).
Ata Burak Sakarya
Goyun'un da sana selamı var Ata Burak!



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

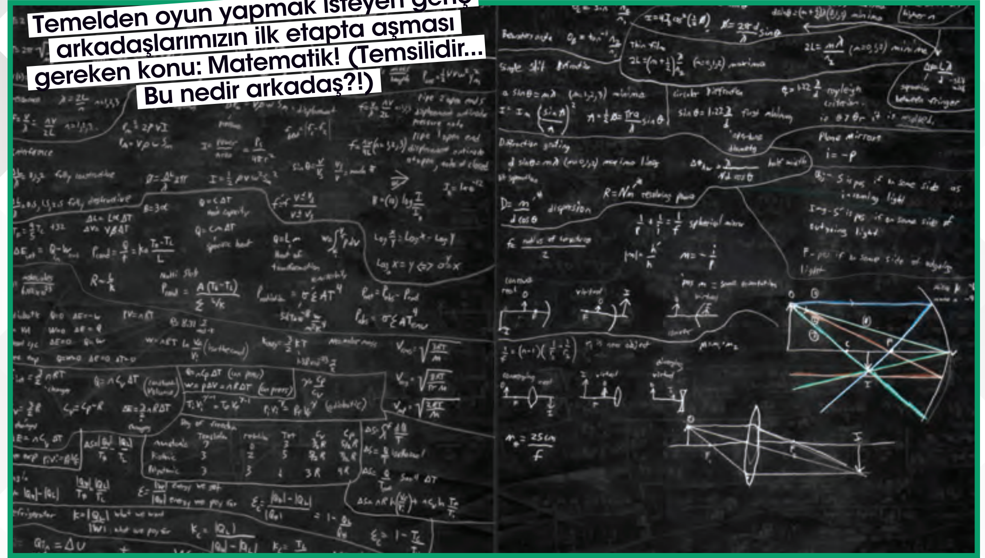
ELEŞTİRMENLER VE OYUNCULAR

Merhaba. Birkaç gündür Metacritic üzerinden oyunların eleştirmenlerce verilen puanlarına ve kullanıcıların verdikleri puanlara bakıyorum. Aklıma ister istemez şu soru takılıyor: Neden eleştirmenlerin verdiği puanlarla kullanıcıların verdiği puanlar ters orantılı oluyor? Yanlış anlaşılmasın, ben burada tüm suçu eleştirmenlere yıkmak istemiyorum. Mesela futbol ve basketbol dışında pek fazla taraftarı olmayan spor oyunlarına (golf gibi) eleştirmenler çok puan verirken kullanıcılar az puan vermiş. Bunun sebebi oyuncunun spora olan uzaklığıyla açıklanabilir ancak diğer oyunlar için ne demeliyiz? Örneğin Mass Effect 3'ün Metacritic puanı oldukça yüksek ancak haklı olarak kullanıcı puanı düşük. Ben buradan eleştirmenlerin oyunun içeriğine yani aktarmak istediği duyguya pek fazla önem vermediklerini direkt olarak kendilerine "Grafikleri nasıl, oynanabilirlik güzel mi, fikir özgün mü? vb." soruları sorup puanlamaya geçtiklerini düşünüyorum. Elbette tüm bu sorular oldukça önemli. Ancak burada saydığımız şeylerin hepsi birer araç. Oyun mekanikleri, ses efektleri ve grafik gibi bileşenler oyunun (sanat eserinin) ana temasını (hissedilen duyguyu) aktarmak için kullanılan şeyler değil midir? Eğer oyunlar da sanat eseriyse her sanat eserinde olduğu gibi bir duyguyu başkalarına aktarmak için yapılmalıdır. Ben Mass Effect'in puanına bakaraktan eleştirmenlerin bu konuyu boşladıklarını görüyorum. Sizce haksız mıyım? İyi günler.

Melih Al

Merhaba Melih,
Demek istediğin noktayı anladım, fakat bir konuya parmak basmadan geçmeyeyim: Metacritic'te yer alan kullanıcı puanlarını özellikle büyük oyunlar için baz almak doğru olmayabilir. Çünkü oradaki kullanıcılar, bazı puanlamaları uçlarda yapabiliyor. Ortalaması basın tarafından 8 olan bir oyuna pek çok kullanıcı 10 verirken, ondan çok daha fazlası 0 veriyor. Mass Effect 3'ü çok harika bulmasam da 0 puan verilecek bir oyun olduğunu düşünmüyorum. Yani Metacritic notlarında oluşan bu fark, bu konu için doğru örnek olmayabilir.
Gelelim asıl konumuza. Açıkçası oyun kritiği yapan pek çok yerde genellikle oyunlar "grafik, ses, oynanabilirlik" üzerinden değerlendirilir. Pek tabii ki bunlar önemli konulardır. Ama daha da önemlisi bunlar somut konulardır. Elle tutabildiğin, direkt olarak gözlemleyebildiğin konulardır. Bu yüzden bu konuları aktarmak eleştiri yapan insan için daha net olabilir çoğu zaman. Fakat dediğin gibi bir oyunu beğenip beğenmemen sana verdiği hissiyatta biter genellikle. Açıkçası birkaç istisna haricinde eleştirmenlerin çok robotvari yaklaştığını düşünmüyorum oyunlara karşı. Sonuçta onlar da temelinde oyuncu insanlar. Fakat sadece notlama sisteminden giderek bir kanıya varmamız gerekirse çıkardığın sonuca hak verebilirim. Bu yüzden verilen her notun arkasındaki eleştiriyi okuyarak notu anlamlandırmamız gerekir düşüncesindeyim. Sonuçta senin için 10 üzerinden 7 kötü bir not olabilirken, yazar için çok iyi bir not olabilir. Veya tam tersi. (Notlar çok sembolik kalmıyor mu bu değerlendirme konularında?)

Açıkçası şunu biliyorum ki



Temelden oyun yapmak isteyen genç arkadaşlarımızın ilk etapta aşması gereken konu: Matematik! (Temsilidir... Bu nedir arkadaş?!)

> ENİS'İN DERGİ YAZILARINI WORD YERİNE VİDEO OLARAK TESLİM ETTİĞİNİ BİLİYOR MUYDUNUZ?

NE NOTU VERELİM?

İncelemelerde puan yerine nasıl notlar verilebilir? "Bu oyun alınmalı mı?" tarzında kısa bir soruya "evet" ya da "hayır" mı demeliyiz? Ya da uzun bir sonuç kısmı yazarak puana yer bırakmamalı mıyız? Belki de "ne bekliyorduk ne bulduk" tadında bir köşe yapabiliriz. O kısımda "ben bu oyundan çok iyi grafikler bekliyordum, grafikler fos çıktı düşük puan verdim" diyebiliriz ya da "bu oyundan hiçbir şey beklemiyordum beni ters köşeye yatırdı yüksek puan verdim" gibi bir çıkarım yapabiliriz. Sonuçta oyunları sevmemiz beklentilerimize göre şekillenmiyor mu? Bugün Watch Dogs'u bağımsız bir yapımcı geliştirse ve önümüze bir anda koysa sizce oyun bu kadar ağır eleştirilere maruz kalır mıydı? Veya Shadow of Mordor için Monolith, "GTA 5 ne ki? Bir de bunu görün!" gibi itici bir kampanya yapsa, basacak mıydık bağrımıza Shadow of Mordor'u? O yüzden ben derim ki "Ne Umduk? Ne Bulduk?" güzeldir. İnceleme yapan editörün kafa yapısını kısaca anlatır en azından... (Ama yine de not vermeden olmuyor be sanki...)



YILIN OYUNU! 2014'te en yüksek puan ortalamasına sahip oyun Super Smash Bros. olmuş (tabii remastered'ları saymıyorum). Yani puanı bazı alırsak yılın oyunu bize çoooooooook uzak. (Ah Nintendo ah!)

Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...











"BİR OYUNUN NOTUNU NE BELİRLER? BUNA ÇOK SAYIDA DOĞRU CEVAP VERİLEBİLİR AMA ONLARDAN BİRİ "DİĞER OYUNLAR" DEĞİLDİR."

çoğu oyun basını bir şekilde notlama sisteminden kaçmaya çalışıyor. Ama oyuncular olarak o kadar alıştık ki inceleme sonlarında not görmeye, henüz bundan tamamen kaçmak oldukça zor. (Alternatif notlar üzerine tartışalım!)
Aslında kullanıcı ve basın arasındaki bu koca eleştiri farkı özellikle büyük oyunlarda kendini gösteriyor. Bir oyunu ne kadar çok kişi denerse o kadar çok ses çıkar ki çok normal. Fakat basın ve kullanıcının ortak paydada buluştuğu oyunlar da var (Psychonauts gibi). Ama onlar da ne yazık ki biz oyuncular tarafından çok rağbet görmüyorlar.

NEREDEN BAŞLASAK?

Merhaba tüm Oyungezer ve Enis Abi nasılsınız? **(İyiyiz efenim. -Enis)** Çok basit mi oldu? **(Yoo. -Enis)** Direkt sorularıma geçiyorum **(Basit olmadı dedim ya, niye geçiyorsun ki hemen? -Enis):**
Abi şu aralar çok büyük bir sorunum var bu Steam indirimleri falan filan derken oynamadığım sürüyle oyun birikti. PS3 için son zamanlarında mutlu olsun diye aldığım oyunlar da var tabii ki ve sorun şu; hangisinden başlayacağımı bilemiyorum. **Max Payne 3, Skyrim, Far Cry 3, Just Cause 2, Enslaved, DMC5 ve Witcher 2 listede başa almayı düşündüğüm oyunlar.** Çünkü hem biraz eskiler hem de yeni oyunları geliyor veya bir süre sonra grafikleri çok eski diye oynamayacağım oyunlar. YARDIM ET!
Can Özdilek

Hemen el atıyorum! Skyrim ömür yer, ilk olarak ona başla. O hep kenarda dursun. Devamlı oynanır. Onun yanındaysa en başta Enslaved, ardından aynı firmanın diğer oyunu DmC, sonra da Max Payne 3'ü yapıştır. Bunları oynarken ara ara Skyrim'e de dalarsın zaten. Ama dersen ki ben aynı anda iki farklı oyunda ilerlemek istemiyorum, işin gerçekten sıkıntı (tek sıkıntımız bu olsun be!). Eğer hallederim ben o işi dersen yine önemli bir problem baş gösteriyor. Far Cry 3 de, The Witcher 2 de geniş oyunlar. Skyrim kadar uzun soluklu olmasalar da iyi zaman yerler. Hmm... biraz düşüneyim... (düşündüm.) Sen bence The Witcher 2'yi de bitirmeye bak. Sonuçta The Witcher 3 kapıda. Çok bekletmemek gerek.

Anket



>> @OYUNGEZER: THE WITCHER 3 GELİYOR, HANGİ PLATFORMDA OYNAYACAKSIN? #OYUNGEZER

>> @OYUNGEZER: TOPLU TAŞIMADA AYAKTA OYUN OYNAYABİLENLERDEN MİSİNİZ?

Tak kulaklığı dinle müziği **@Talha Korucu**

Ben küçük kardeşimi demire astırıp barfix çektiriyorum :D **@Fırat Karaoğlu**

Osmaniye'den Adana'ya ayakta trende gittim. Canım çıktı, bu arada Traffic Racing de oynadım **@Halil Marley Jr.**

>> FAVORİ ZOMBİ TEMALI OYUNUNUZ NEDİR BAKALIM?

01 The Last of Us... hepsine tek atar heralde **@Serdar Namlı**

02 Son zamanların en iyisi olarak benim tercihim de The Last of Us fakat eskilerden zombi deyince akla Left4Dead gelir, yeri bambaşkadır. **@Elif Doğru**

03 Dead Space serisi diyorum, sonuçta Necromorphlar var. **@Berkay Türedi**

04 Unturned desem şurda anında dayak yerim **@Berat Yalçın**

05 State of Decay ve tüm DLC'leri. Bence hepsi süper. **@Cenk Şener**

>> @OYUNGEZER: OGZ'DE ÇALIŞMASAYDIN NASIL BİR DERGİ YAPMAK İSTERDİN? (BASKIYA 5DK KALA SORUSU)

Aslında Sci-Fi Now'da gözüm vardı ama maaşı az. **@pebblesinmymind**



Elon Musk ve babamla birlikte ekip kurup Daily Mars adında bir atom altı fanzin çıkarırdım. **@erengy**



Yiyorsa beni Metal Hammer'ın ofisinden atsınlar o vakit! **@gizemsedef**



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

Far Cry 3'e de bunların ardından bir ara el atarsın. İyi oyunlar seçmişsin, hangisini oynarsan oyna keyif alırsın diye düşünüyorum. Bir tek listede Just Cause 2'ye ısınamadım. Kötü oyun değil ama bana gelmiyor.

UBISOFT ENDİŞESİ

Merhaba Enis Abi ve sevgili Oyungezer ailesi. Umarım iyisinizdir ve yeni yılınız şimdiye kadar iyi geçmiştir.

Teşekkürler Cemal! Şu ana kadar keyifler yerinde. Seninki de yerindedir umarım. Ama oyun yok yav. Oyun olaydı iyiydi.

Sizce 2015'te hangi oyunlar güzel olacak? Ben Arkham Knight, Witcher 3, The Division ve Rainbow Six: Siege'den umutluyum. Ama beni asıl endişelendiren bu oyunların ikisini 2014'ün lanetli şirketi Ubisoft'un yapıyor olması. İkisinin de çıkan E3 videolarını falan gördükten sonra 2015'te alınacaklar listesine ekledim. Assassins Creed: Unity'den de beklentim vardı ve nasıl olduğu ortada. Division ve Rainbow Six'te de sizce öyle olur mu? Özellikle ikisi de neredeyse tamamen online olacağı için ve Uplay'in ne kadar zorlandığını gördüğüm için endişeliyim biraz...

Ubisoft konusundaki endişelerin hiç de yersiz değil. Ubiosft'un özellikle online sistem konusunda bir hayli çalışması gerekiyor. Bana kalırsa bunların hepsi Ubisoft'un senede üç tane AAA oyun çıkarma çabasından kaynaklanıyor. Altından kalkamayacakları bir işe girişmiş gibiler. The Division ve Rainbow Six'e bir yorum yapmak için erken ama Ubisoft şu anki imajını biraz da olsa unutturana kadar bu iki oyun hakkında da yeni bilgi yayınlayamayacaktır. Ortalık soğusun biraz. 2015 içinse The Witcher 3, MGS 5 ve Uncharted 4 harika olacağına kesin gözüyle baktığım üç yapım.

Sorularım bu kadardı, artık geç olsa bile yeni yılınız kutlu olsun. Yayınlarsanız çok mutlu olurum, şimdiden teşekkürler...

Cemal Borluk

Artık çok geç! Bir dahaki yıla sayarız bunu. Senin de yeni yılın kutlu olsun. Gördüğün üzere yayınladık, umarım çok mutlu olursun (olmazsan iki elim yakanda!).

SİMÜLASYONA NELER OLUYOR?

Öncelikle Oyungezer'e hoş geldin Enis Abi! **(Hoş bulduk. - Enis)** Hatta ben de hoş geldim! **(Sen de hoş buldun. - Enis)** Senin sıkı bir takipçinim, Oyungezer'e katıldığını duyar duymaz yılın ilk sayısıyla ben de bundan sonra sürekli okuyucular arasına girdim **(Komisyonumu isterim yetkililer. - Enis) (Maaşa 3 lira zam, not aldım bunu.-Serpil).** Geçtiğimiz sene birçok simülasyon oyunu gördük. Aralarında kanser edeni de oldu (bkz: Goat Simulator), işin cılkını çıkaranlar da oldu (bkz. Toilet Simulator)... Simülasyon yelpazesi genişledi mi? Evet. Ama bu kadarı gerekli miydi? Bu konu hakkında ne düşünüyorsun?

Buradan okuyuculara çok basit bir soru yöneltmek istiyorum senin aracılığınla Elçin: "Simülasyon dendiğinde aklınıza ne geliyor?" Benim aklıma bundan birkaç sene önce oynaması zor, ultra gerçekçi oyunlar gelirdi. Fakat artık absürtlükte sınır tanımayan yapımlar geliyor. Simülasyon türü artık gerçekçi yapımlarla değil, uç örneklerle tanınıyor. En azından türe uzak olan benim gibi oyuncular tarafından. Aslında oldukça sinir bozucu bir durum. Neden mi? Benim doğrudan tanıdığım biri yok fakat simülasyon türüne (gerçek simülasyondan bahsediyorum) gönül vermiş neferlerin öfkelendiğini tahmin edebiliyorum. Özellikle de uzun bir zamandır simülasyon adına oyun üreten firmaların öfkesini ensemde hissedebiliyorum (çekilin bi be!). Çünkü simülasyon türüyle ilgili algı değişti. Kendi içerisinde yeni bir pazar açtı. Pek çok "çöp" yapım görsek de hoşuna giden bir şeyler yakaladı oyuncular bu absürtlük içerisinde. Ama açık konuşalım, bu furya çok uzun soluklu olmayacak. Bundan birkaç yıl sonra simülasyon adı altında çıkan böyle garip yapımlar göreceğimizi düşünmüyorum. Sadece gerçekten iyi olan birkaç isim ayakta kalacaktır, diğerleri tarihin çarkları arasında ezilip gidecektir. Simülasyon türü adına her şey de eski haline dönecektir diye düşünüyorum.

Bir de! Dergide "Hayal Kırıklıkları" serinin yeni bir bölümünü ya da yeni bir yazı dizisi görmeyi çok isterim. Hoşça kal, kendine çok çok çok iyi bak...

Elçin Akbal

Öhm, Serpil Hanım? (Çok güzel fikir, konuşalım bunu.-Serpil)

Bu ay bana ayrılan köşenin sonuna geldik. Yeni bir OGZ editörü olarak sizden gelen soruları cevaplamak beni bir hayli terletti. Her şey için teşekkürler! Buradan anneme, babama, memleketteki halamgillere teşe...



Modlarıyla uzuuuun bir süre daha gideri var Skyrim'in. (Ah canım.)

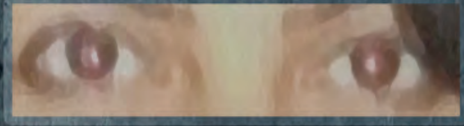
> BEN MASS EFFECT'İN PUANINA BAKARAK, ELEŞTİRMENLERİN BU KONUYU BOŞLADIKLARINI GÖRÜYORUM. SİZCE HAKSIZ MIYIM?



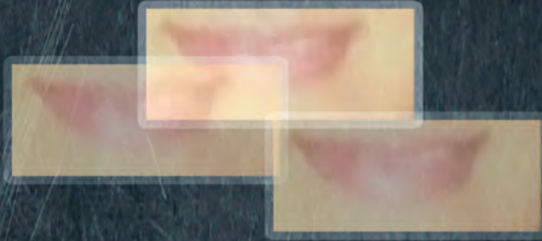
Gelecek Ayın Postacısı

Aylardır sessizce sırasının gelmesini bekliyordu genç adam. Sabretmişti. Lâkin son toplantıda da postacılığın kendisine verilmeyeceğini hissettiği an daha fazla dayanamadı. Kalktı ve bağırmaya başladı: "Noyan'ım ben Noyan! Geç Kalan Noyan! O email'ler masama gelecek!" Tamam o zaman...





N'ABER?





SOL 7-1 11-7 4-5 11-7 5-3 11-7 3-3 19-1 5-6 23-2
SON 5-4 4-1 6-1 5-6 4-1 6-2 4-5 16-8 2-1 6-1 4-4 3-3

iyidir, senden?



Hayalet Gemi

Noyan Akatlı
noyan@oyungezer.com.tr

HEY, DOSTUM!

Hayalet Gemi'nin dümeni bu ay bana emanet edildi. 3000 karakter sürecek yolculuğumuz boyunca, siz okurlara anlatmak istediğim öyküler ve saniyeler önce üstten üç satırını doldurmaya başladığım dosya kâğıdı birbiriyle bakışmakta. Neleri yazsam, biriktirdiğim hangi konuları bir sonraki sefere saklasam kararsızlıkları yaşarken, sol tarafımda, kış güneşinin aydınlattığı balkonda, can dostum Şanslı'nın kuyruğunu sallayarak, heyecanla havayı koklayışı gözüme çarpıyor. Tanıdığı bir komşu geldi ya da sokaktan hatırladığı dost bir köpeğin kokusunu almış olmalı.

Kâğıda döktüğüm cümlelere zorunlu bir ara verip pencereden uzun yıllardır yaşadığımız sokağa bakıyorum. Üç – dört gün önce çarşıda Şanslı ile rastladığımız beyaz tüylü, sevimli sokak köpeği yan bahçeye pıt diye atlayıverdi bak. Şanslı kızmadı, heyecanla koklayarak on beş metre ötede, çiçeklerin yanına uzanıp etrafa gülerek bakan düşük kulaklı arkadaşımızı hatırlamaya çalışıyor. Çok sevimli bir köpek, marketten indirimli aldığımız bisküvilerden götüreyim diye mutfağa giriyorum, pencereden tekrar baktığımda sevimli dostumuz gitmiş. Geç kalmışım, yazılmayı bekleyen "Geç Kalan Noyan" köşesi muzipçe göz kırpıyor.

> "OYSA NE EĞLENCELİ, ETKİLEYİCİ ÖYKÜLER KURUYORDUM KAFAMDA İKİ YILDIR."



Ah Şanslı ah, gene pat pat salladığın koca kuyruğun, L2/R2 tuşları gibi oynattığın koca kulaklarınla dikkatimi dağıtıverdin. Oysa ne eğlenceli, etkileyici öyküler kuruyordum kafamda iki yıldır. Dört ayaklı dostlarımızı gördüğünde, eskiden yolunu değiştiren annemin Şanslı'yı nasıl candan sevdiğini, minik yeğenim "Subutay" Deniz'in, bana dayı demeyi öğrenmeden önce Şanslı'ya seslenmeyi, su ve yemek vermeyi öğrenmesini anlatacaktım sizlere. Farklı, biraz hüzünlü bir vedadan söz edecektim, on yıldır sokağımızın gönüllü bekçisi Kontes'in iki ay önce toprağa gömülüşünden bahsedecektim nemli gözlerle. Kontes siyah tüylü, dik kulaklı, kırmızı gözlü, Alman iş köpeği adı verilen cinste, safkan ve çok zeki bir köpekti. Ara sıra sokakta kafasını okşayıp bisküvi verdiğim için beni çok severdi. Şanslı ile yürüdüğümüzde hep mutlaka peşimizden gelir, ama beş – altı metrelik güvenli mesafeyi koruyarak bizim koca kafanın aşırı ilgisinden kendisini korurdu. Motosikletli kuryelere, şüpheli gördüğü yabancılara öfkeyle havlar, mahalle sakinlerine gülümseyerek bakardı. İki ay önce, bir akşam yürüyüşünde parkta rastladık Kontes'e. "Gel Kontes" diye seslendim, bize hiç bakmadı bile, çalılıkların arasına pıt pıt koşarak saklandı, karanlıkta sessizce kayboluverdi. Peşimizden gelmeyişine şaşırdım, "İyice ihtiyarladı, biraz da bunadı galiba" dedim içimden. Meğer o akşam Kontes bana ve Şanslı'ya veda etmiş; ertesi gece felç geçirmiş. Sabah da tüm hayatını geçirdiği bir ağacın altında sonsuzluğa uğurlanışını üzgün gözlerle izlemekten başka bir şey yapamadım. Çok anımız olmuştu Kontes'le; yanlışlıkla kolumu hafifçe ısırmasından tutun, mahallenin çocuklarıyla beraber futbol oynayışımıza, kendine özgü salına salına yürüyüşü ile peşimize takılmalarına, kendisinden korkan talihsiz insanları sakinleştirmelerime kadar bir dolu acı, tatlı yaşanmışlık var anılarda kalacak.



Kim demiş her fırsatta, her yerde Şanslı'yı anlattığımı, bakın gördünüz tanıdığım diğer köpek dostlardan da bahsediyorum. Dergi ofisinin giriş kapısına sık sık gelip paspasın üzerinde uyuyan titrek dostumuzun adı neydi sahi? Ağustostaki toplantıda, gök gürültüsü ve şimşeklerden tırsarak kafası önde, banyoya sığınan boxer kırması vardı bir de OGZ'nin dört ayaklı dostlarından. Bahçeden mutfak kapısını, pencereleri zorlayarak şanslarını deneyen Puri'nin ekibi kedicikleri unutmayalım. Kedileri de çok severim, onlar sevmeme izin verdikleri sürece tabii.

İnsanlar, oyunlar, köpekler arasında hızla akıp gidiyor zaman. Sonuna yaklaştığımız yolculuğumuzda; dedikodu yapmayan, her zaman dürüst ve onurlu kalabilen, yalan dolana bulaşmayan, ertelemeler, DLC dayatmaları, yanıltıcı reklamlar ile sinir bozmayan dostlarımızla birlikte olduk, iyi de yaptık bence. Hadi öyleyse esprili bir kurgu ile limana yanaştıralım Hayalet Gemi'mizi: Parkta, yarım metrelik karelerden, taşlardan oluşan bir açık hava satranç "saha"mız var. Geçen gün gene bizim Şanslı ile o sahada satranç oynuyoruz, bir adam faltaşı gibi gözlerle geldi, "Bu köpek satranç mı oynuyor, nasıl oluyor yahu?" diye hayretler içinde bana baktı. Ben de "İyi oynadığı yok, ne zaman şah çekmeyi düşünse hemen kuyruğunu sallıyor" dedim sakince.

Sevdiğiniz dostlarınızla, sevgiyle ve dostlukla kalın.



Kör Saatçi

Faruk Furkan Akıncı

faruk@oyungezer.com.tr

TURUNCU ARABA

"Geçenlerde turuncu renkli bir aracın trafikte estirdiği terörün videosunu izledim. Adamın izini sürdüm, sosyal medya profillerine göz gezdirdim. Tam bir stereotipti. İşin ilginç yanı yüz binlerce takipçisi, hayranları falan vardı. Peki, neydi bu adamın başarısı? Açıkçası videoda öyle çok bir şey göremedim. Trafikteki gariban şoförlere fren yaptırarak makas atma, direksiyonu hızlıca sağa sola sallayarak şerit dışına çıkma gibi ikinci kere direksiyon başına geçen herkesin yapabileceği acemilikler dışında bir numarası yoktu. Ama belli bir şekilde bu dostumuz çok fena yanılsamalar içindeydi. Muhtemelen kendine bir nevi hızlı ve öfkeli kimliği biçiyordu. Bu tuhaf adamın yaptıkları internette olay olmuştu.



"TRAFİKTE HER GÜN PATOLOJİK VAKALARLA UĞRAŞMAK, GÜNDELİK HAYATIMIZIN ÇOK NORMAL BİR PARÇASI HALİNE GELMEYE BAŞLADI."

İşim gereği hemen her gün trafikteyim. Özellikle son birkaç aydır sıcacık ofisimde oturduğum günlere şükür edecek hale geldim. Gün içerisinde İstanbul'un çeşitli yerlerinde toplantılara gittiğimde bunlardan her gün onlarcasını görüyorum. Yoğun İstanbul trafiğinde makas atanlar, sinyalsiz ve aniden şerit değiştirenler, önünüze atlayanlar, en sol iki şeritte 120 km'nin üzerine çıkan tır ve kamyonlar, yarışanlar, tamponunuza yapışıp yarım metre takip mesafesi bırakanlar… Trafikte her gün patolojik vakalarla uğraşmak, gündelik hayatımızın çok normal bir parçası haline gelmeye başladı. Yollardaki sağduyu tamamen ölmüş durumda. Kelle koltukta gidiyoruz. Mesela daha köşemi yazmak için masa başına oturmamdan yaklaşık 2 saat kadar önce, yani az evvel, bunlardan biri Levent, FSM bağlantı yolunda emniyet şeridinden önüme atladı. Az daha birbirimize giriyorduk. Plakasını aldım. Koşacağım peşinde…

Tamam, zaten şehirleşmeden anlamıyoruz. Altyapısı olmayan şehre ctrl+c-ctrl+v misali site, AVM, residence basıp yüksek yoğunluklu trafiği dağıtacağımız yerlere sürekli daha fazla yük bindiriyoruz… Resmi olmayan nüfus olmuş neredeyse 18 milyon… Ve bu şehir neredeyse tamamen otomobille ulaşımdan başka şans tanımıyor. Toplu ulaşımın hali içler acısı. (Hakkını yemeyeyim metro hariç diyeyim…) Dolayısıyla İstanbul nabzı trafikte atan bir şehir haline gelmiş. Toplumsal hayat neredeyse sokak ve caddelerden çok trafikte yaşanıyor. Peki, trafikte müthiş titiz olan, kati suretle kurallardan ayrılmayan ben zaman zaman ceza yerken, bu katil kılıklı, sorunlu adamlar, insanların hastalarını, yaşlılarını, çocuklarını, mallarını, canlarını taşıdıkları trafikte bu kadar rahat azabiliyorlar? Hayır, azalacakları yerde her gün artıyorlar. Her gün görüyorum; bir tane değil, iki tane değil, her gün, hep görüyorum.

Bu kuş beyinliler gidip kaza da yapıyorlar. Yalnızca kendileri yapsa iyi, masum insanların da canını malını tehlikeye atıyorlar. Ama nedir biliyor musunuz? Trafikteki tıkanıklıkların çok büyük bir kısmını kazalar oluşturuyor. Bu aklından şüphe ve babadan oğula nesil olduğunu tahmin ettiğim insan kılıklıların neden olduğu kazalarda sadece can ve mal kaybolmuyor. Denklem şu: Trafikte bekleyen insan sayısı X saat = iş gücü kaybı… Nasıl? Resim yeterince net mi? Peki ya binlerce aracın trafikte beklerken boşuna yaktığı benzinin parası kimden çıkıyor? Üretim ve ihracatın yerlerde süründüğü ülkemizde TL'nin sürekli değer kaybediyor olmasının ve enflasyonun bundan ne kadar etkilendiğini tahmin edebiliyor musunuz?

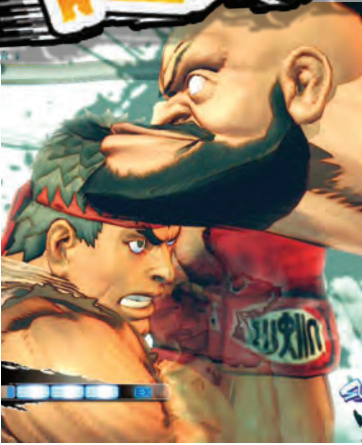
Nereden nereye geldik… Noktaları bağlamak hiç de zor olmuyor. Bu adamlar toplumsal birer sorun, acilen akli denge testine tabi tutulması gereken vakalar. Yazının başında bahsettiğim turuncu arabanın sahibi haberlere düştükten bir video çekmiş: "Bizi yolumuzdan döndüremezler" diye başlayıp "Küçüklerimin gözlerinden, büyüklerimin ellerinden…" diyerek bitiyor. Çok tanıdık geldi değil mi? Etrafımızı ahlakçı görünen, ağabey gibi takılan fırsatçı ruh hastaları sardı. Gözünüzü açın ve bir zahmet bu adamlar kadar cesur olun. Geri vites yapanın tamponuna toslarlar…



PORTAL

Yoksa siz de hep aynı oyunlardan bahsetmekten sıkılanlaradn mısınız?

DAYAK KULÜBÜ



DAYAK KULÜBÜNÜ KA-ÇIR-MA-YIN!

Dövüş oyunlarını seviyor musunuz? Tamam, belki artık oynamaya zaman ayıramıyorsunuz ama vaktiyle seviyordunuz sonuçta? Street Fighter'da koca koca adamların birbirine girişmesi size heyecan verici mi geliyor? O zaman size güzel bir haberimiz var; Oyungezer'in resmi Twitch kanalında her Pazar buluşuyoruz ve en az iki oyun üzerinden sizlerle canlı yayında iki saat vakit geçiriyoruz. Volkan geçiyor kameranın karşısına, yeri geliyor sorularınızı cevaplıyor, yeri geliyor er meydanına inip shoryukenlerini konuşturuyor, dayağını yiyor. Canlı yayını kaçıranlar da üzülmüyor; Youtube kanalımızda birkaç gün sonra paylaşıyoruz bu programı. Türkiye'nin en eski oyun topluluğunun dövüş oyunları topluluğu olduğunu, dünya çapında iyi oyuncularımızın olduğunu biliyoruz ve herkesin kendisini göstermesini umuyoruz Dayak Kulübü aracılığı ile. Hadi, pamuk eller adukete!

- **Canlı yayın:** tinyurl.com/ogz88-dk
- **Tekrarı:** tinyurl.com/ogz88-tekrar
- **Gün/Saat:** Pazar günleri - 18:00-20:00



ORTA ÇAĞ'DA MÜHENDiSLiK

Keen House Software'ı bilirsiniz. Garip garip bakmayın, bu isimle olmasa da dergide Sarp'ın mütemadiyen bahsettiği *Space Engineers* dolayısıyla aşinasınız kendilerine. İşte o ekip, daha oyunlarını Erken Erişim'den çıkarmadan yeni bir projeye imza atıyorlar: *Medieval Engineers*. Evet, ismi çok bir tanıdık geldi. Çünkü Orta Çağ'da mühendislik yeni eğlencemiz.

Hadi aklınıza takılan şeyi sorun: Erken Erişim oyunların çoğu tuttuğun yerde kalıp yere dökülüverirken, bu nasıl bir egodur da bitmemiş bir oyunun üstüne ikincisini açıklar bir ekip? Hah, zaten ekibin başındaki isimlerden **Marek Rosa** da bunu soracağınızı tahmin etmiş, uzuuun bir blog yazısı hazırlamış. İki oyunun aynı temelde farklı oyun motoru mekaniklerine eğildiğini, böylelikle birbirilerini besledikleri̇nden bahseden Rosa ikna için bayağı çabalamış. Ama konuya "*Paramız bitti, bu projeyi çıkarmasaydık halimiz haraptı*" olarak da bakabilirsiniz. Karar sizin. Daha Erken Erişim'e gelmeyen *Medieval Engineers*'ın multiplayer desteği ise yayınlanışından da sonra gelecek. Yani bayağı bir yolu var. Ama KHS'yi az da olsa tanıyorsak, bir şekilde güncellemelerden mahrum kalmayacağımız kesin gibi.





GGJ 2015

UYKU TULUMLU OYUN YAPMACA

-Sarp Kürkcü

Eski sayıları şöyle bir açıp bakıyorum, Mart 2014'te iki sayfalık yer ayırmışım GGJ'ye. 2008'de dünyada başlayan, bir sene sonra da bizde benimsenen GGJ, yani **Global Game Jam**'in 23-25 Ocak'taki ayağında biz de dağılabildiğimiz kadar dağıldık. Gönül isterdi ki daha fazla dağılabilseydik, benim gözüm özellikle Elazığ'da. Bu sene öğrendiğime göre 10 kişilermiş ve iki de proje çıkarmışlar. Helal olsun be gençler! İki yıldır ne zaman aklıma gelseniz bir gülümseme kaplıyor yüzümü, neyse.

Elazığ'ın, orada başarılmaya çalışılanların yeri benim için ayrı tabii ama biz gördüğümüz yerlerden bahsedelim. Ben İstanbul Bahçeşehir Üniversitesi'nin laboratuvarları BUG'da yerimi almıştım. Rekabet ortamının tümüyle yok edildiği, herhangi bir kazananın seçilmeyeceği baştan açıklanan bu alan tam bir komün havasındaydı. Bu yılın konsepti "*What do we do now*" idi ve bunu net şekilde Türkçeye çevirip "N'apçaz şimdi" diyerek Nazan Öncel temalı oyun yapan grubumuz bile vardı. Tüm oyunların tek tek tüm katılımcılarla sunum olarak paylaşıldığı ortam nereden baksanız eğlenceliydi. Ama en çok da her yöne koşturan grafik tasarımcılar ve ses tasarımcılarını unutamıyorum ben.

Ankara'da **Enis Kirazoğlu** vardı, tabii video odaklı zehir muhabirimiz iki adet de röportaj yapıp geldi. ODTÜ ATOM'da gerçekleştirilen GGJ, 180 kişilik katılımcıyla dolu doluydu. Türkiye'nin en eskisi olmanın da getirdiği deneyimle katılımcıları karşılayan ATOM herhalde en deneyimli organizasyon ekibine sahip. ATOM'daki GGJ'nin en büyük özelliği tabii kendini kanıtlama, bir şekilde bu sektöre adım atabilme düşüncesi. BUG'da ben bunu çok görmedim (Genelde yatılı parti havası hakimdi hep) ama Enis, Ankara'dan bunları bildirip geldi. Yine ona göre en büyük eksiklik de oyunların sadece jüriye kısa sunumlarla gösterilmiş olması. "Ah be" diyor, "keşke biz de ucundan görseydik…"

Son olarak İzmir, Free2Play'in cengaver editörü **Can Yürekli**'nin baskınıyla sarsıldı. İzmir Ekonomi Üniversitesi'nde gerçekleşen GGJ, kalabalık bir organizasyon ekibiyle katılımcıları karşılıyormuş. Ortamın en büyük özelliği, genelde üniversite öğrencileri ve sonrasını kapsayan GGJ'lerde liselilerin de gelip maharetlerini göstermesi olarak görülebilir. Hatta Can'ın deǧimiyle "abilerinden iyi işler çıkarmaları şaşırtıcı ve sevindiriciydi." Ekiplerin kendi projelerini bırakıp başkalarına destek olmaları, ya da üç arkadaşın gelip tüm ekiplere oyun müzikleri konusunda destek sunmaları da İzmir'deki GGJ'nin ruhunu ne kadar sıkı yakaladığının göstergesi.

Bu üç bölgede sadece BUG'da yapılan GGJ herhangi bir sıralama ya da kazanan / kaybeden sistemi sunmadı. Onun dışında diğer iki bölgenin (çok sembolik olsa da) birer kazananları var. O nedenle bu konuda kendilerini biz de sembolik bir şekilde tebrik ediyoruz. Çünkü GGJ'nin asıl kazanımı deneyimin kendisi, bunu da hep söylüyoruz. Bu sene BUG'da bolca ağdan faydalanan oyun, ATOM'da 48 saatte yapılan MOBA ve İzmir'de yaş ayırımı yapmaksızın sırt sırta çalışma disiplini göz doldurdu. Ama Türkiye'nin neresinde bir grup genç toplanıyor ve bu işi yapıyorsa, bu özelliklerin orada da yeşereceğini unutmayın. 2016'da siz de kalkıp gidin, çekinmeyin yahu… **-Sarp**





AMA RÖPORTAJLAR...

Tamam tamam, koymadan geçemem zaten. Sevgili Enis sırtlanıp tüm kameraları Ankara'ya gidince (ve beni de cep telefonumla İstanbul'da baş başa bırakınca) "Hakkını ver ama" dedim. O da verdi. 33 dakikalık eğlenceli bir GGJ videosu (ki Ankara deneyimleri ve röportajları kapsıyor) YouTube'da sizleri bekliyor: ***tinyurl.com/ogz88-ggj***





GGJ'NİN TÜRKİYE ŞUBELERİ

Türkiye'de GGJ daha ne yazık ki geniş kitleler tarafından benimsenebilmiş değil. Üstelik, geçen seneye göre biraz da kaybımız var. Bu yıl kaydını yapan yerlerin sayısı altı. GGJ Selçuk (*Konya*), GGJ Istanbul @ BUG (*İstanbul*), Eastern Mediterranean University (*Gazimağusa*), GGJ Elazığ (*Elazığ*), GGJ Ege (*İzmir*) ve ATOM (*Ankara*) bu yılki noktalar. Bunların dışında kayıt dışı yerler varsa onları ayıplıyor, "iki gün önce hamle edip kaydolsaydınız arkadaşım" diyoruz. Tam liste ve oyunlar içinse sizi şuraya alalım: ***tinyurl.com/ogz88-jam***

H1Z1

HAYATTA KALMAMASI GEREKEN OYUN -Sarp Kürkcü

Bir oyunu görüp, hakkında varsayımlarda bulunup, bunlara göre ümitlenip sonra duvara toslamak nasıl kötü bir duygudur. Mod olan *DayZ*'yi, sonra *WarZ*'yi, sonra standalone çıkan *DayZ*'yi görüp de "ah iyi bir dağıtıcının desteğiyle şu oyunlar ne parlardı arkadaş" dedikten sonra *H1Z1* öyle bir umut ışığı olmuştu ki. Hatırlıyorum, Berkan'a ben gitmiş ve "*Yazmak ister misin?*" demiştim, o da uça uça kabul etmişti. Çünkü hepimizde vardı bu umut. Ama *H1Z1* Erken Erişim'de kendisini gösterir göstermez, işin ne kadar sorunlu olduğunu gördük.

Evet, sağda solda okumuşsunuzdur. Oyun çok bug'lı. Peki en büyük derdimiz bu mu? Keşke olsaydı ama değil. Oyun Erken Erişim'de arkadaşlar, bitmiş değil. Bu durumda ceremesine katlanamıyorsanız oyunu almayın zaten, aylardır erken erişim sistemi ve ön siparişten uzak durmanızı her köşe başında söylüyoruz. Burada mevzu, **Sony Online Entertainment**'ın oyunun gidişatına dair kararlar.

Aylardır haberlerini yapıyoruz *H1Z1*'in ve fikir birliğinin sağlandığı bir konu vardı: Oyun Pay-2Win olmayacak. Ama bugün, Erken Erişim'de olan *H1Z1*'de oyuncular hava desteği olan Airdrop özelliğini gerçek parayla temin edebiliyorlar. Ama sekiz ay kadar önce Reddit'te SOE'den **John Smedley** "*Silah, mermi, yemek ya da su gibi şeyleri parayla SATMAYACAĞIZ. Bunlar oyunun bel kemiği ve yapsaydık çok kötü olurdu.*" demişti. Bunu perçinleyen başka cümleleri de var hatta. Ama oyunun gördüğümüz hali, bu kararın paramparça edildiğini gösteriyor.

Şimdi ise bunun bir derece üstüne çıkacak ve çıktığında F2P olacak olan bir oyunun betasına insanların girmek için **31TL** vermeleri gerektiğini konuşacağız. Evet, oyuncular şu anda bitmemiş bir oyunun betasına katılabilmek için gıcır gıcır paralarından veriyorlar. Forbes yazarı **Jason Evangelho**'nun Twitter üzerinden Smedley ile konuşmaları ise bu iki konuya da farklı bakış



açısı getiriyor. 140 karakterler ne olursa artık...

İlki, P2W sisteminin oyuncuları ne kadar rahatsız edip etmediğine dair. Sony, oyunculara 19 Ocak tarihine kadar (yani çıkışından sonraki üç gün içinde) oyunculara ürünü iade edip paralarını geri alma imkânı sundu. Smedley'in istatistiklerine göre ise sadece % 0.5 kişi, yani binde beş kişi iade yapmış. Smedley, bu sayının altına imzasını atıyor bir anlamda.

Diğer konu ise yine Smedley'in "*Başka şansım olsaydı, oyunun para kazanması için bu yolu seçmezdim.*" demesiydi. Yani Sony, *H1Z1*'e gereken sermayeyi vermemişe benziyor. Ama neden? Oyun ümit vaat etmediği için mi? Ya da iyi satacağını düşünmediklerinden mi? Bu soruların cevapları ne yazık ki yok. Ama Smedley son olarak "*Bu para benim için bir sinema bileti. İnsanlara fazla geliyorsa, vermemeliler.*" diyerek topu Evangelho'ya atmış. Bir yapımcının oyununu savunmadaki isteksizliği de kayıtlara böyle geçmiş işte.

H1Z1 bug'larından ayıklanabilir. Havada uçmaya başlayan zombiler, ağaç kesmeye çalıştığınızda altından araba ve bilahare şeyin çıkması, yere düşen NPC'nin suyu çekilmiş sünger gibi büzüşebilmesi falan hallolmayacak şeyler değil. Ama F2P olacağı halde parayla satılan, yola P2W olmayacağız diye çıkıp bir şekilde bunu ekipçe kabul eden, yapımcısının bile biraz yarım ağızla desteklediği bir oyunun Steam'de baş köşede durması Erken Erişim işinin cidden biraz fazla kontrolden çıktığını gösteriyor.

Bir taraftan ön sipariş karşılığında insanlara bol keseden verilen özel içerikler (*Evolve*, ön siparişe özel karakterleriyle damga vurdu bu ay), diğer taraftan kendi yol haritasını tam olarak çizemeden Erken Erişim sistemlerinin üstüne kendilerini atan oyunlar varken bizlerin cüzdanlarıyla ciddi kararlar vermeleri gerekiyor. Artık ön siparişte aldığı oyun patladıktan sonra serinin sonraki oyununa tekrar para gömen bebeğe ağlasa da meme vermiyoruz. Üzgünüz ama, aynı şey Erken Erişim için de geçerli.



SHROUD OF THE AVATAR: FORSAKEN VIRTUES PRE-ALPHA

LORD BRITISH TEKRAR SAHALARDA

Ultima serisi oyun piyasasını kasıp kavuran ve yaratıcısı **Richard Garriott**'u paraya boğan bir yapımdı. 33 yaşında olmama rağmen ilk *Ultima* oyunlarını oynayacak kadar yaşlı değilim ama bizim nesilden ve belki de halen sizinkilerden *Ultima Online*'ı tanıyanlar vardır. Garriot, nam-ı diğer **Lord British** de bu oyunların babasıdır, *Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues* ise *Ultima*'nın ruhani halefi diyebiliriz.

Ultima sayesinde sağlam bir malvarlığına sahip olmasına rağmen (İlk uzay turisti olmaya cüret edecek kadar, gerçi teknik aksaklıklardan dolayı olmadı ama sonradan uzaya çıktı) Richard Garriott beni şaşırtarak *Shroud of the Avatar*'a Kickstarter'da destek (yeni bir *Tabula Rasa* faciası olmasından korkmuştur) aradı ve tahmin edersiniz ki hedefine hemen ulaştı. Oyun şu an Alpha öncesi halinde. Yani ortalık eksik özellikten geçilmiyor.

Shroud of the Avatar'ın gerçekten ilginç oyun seçenekleri var. Single Player Offline, Friends Online, Multiplayer Online ve Single Player Online. SP Offline size internet bağlantınız olmasa bile oyunu sunuyor, ama Offline oyuncular Online karakter açamıyorlar. Ayrıca Offline oyun tamamen ücretsiz olarak sunulacak. Friends Online seçeneği bir nevi LAN partisi denilebilir, istediğiniz arkadaşlarınızla oyuna katılıyorsunuz. SP Online koca dünyada tek başınıza oynayacağınız ama dungeon'lara da girebileceğiniz anlamına geliyor. MP Online ise diğer oyuncularla dünyanın altını üstüne getireceğiniz seçenek.

Shroud of the Avatar'da belirli bir sınıf yok, aynı *Ultima* serilerinde olduğu gibi. Yaratık öldürerek, malzeme toplayarak ve malzeme üreterek (şu an üretilmiyor) tecrübe puanı topluyorsunuz. Sonra bu puanları belirli yeteneklere dağıtıyorsunuz. Örneğin Büyü başlığından örnekler vereyim: Sun, Earth, Life, Water, Lunar, Air, Death ve Fire. Bir savaşçı ya da büyücü veya her ikisi birden olmayı seçmeyip doğrudan tüccarlığa soyunup crafting (Zanaat) yapabilirsiniz.

Oyunun yeteneklerinizi seçtiğiniz tuş takım kombinasyonu çok ilginç; Deck yapmak diye geçiyor. Örneğin *LoL*'de Q, W, E, R ya da *WoW*'da başlangıç ayarı olarak 1, 2, 3, 4 vs... olan tuş takımı bunda da temel olarak aynı ama prensip tamamen farklı. Öncelikle seviye atladıktan sonra seçtiğiniz yetenekleri "kart" niyetine seçtiğiniz "deste"nin içine atabiliyorsunuz. Desteniz burada yeteneklerinizi belirlediğiniz tuş takımı, her bir tuş da Glyph adı ile geçiyor. Üç çeşit deck var: Standart Deck, Dynamic Deck ve Hybrid Deck. Standart Deck'e 8 yetenek koyabiliyorsunuz ve hiç "slug" içermiyor (az sonra geliyor). Belirlediğiniz sekiz yeteneği aynı *WoW* veya *Elder Scrolls Online* mantığı ile kullanıyorsunuz, basit ve kullanışlı. Dynamic Deck'e ise 22 kart atayabiliyorsunuz ve 7 tane de Slug'ınız oluyor. İşte eğlence burada başlıyor! Toplam 8 tuşunuz var ama 22 tane yeteneğiniz mevcut, nasıl kullanıyorsunuz? Tamamen rastgele, bilgisayar yetenekleri aynı desteden kart çeker gibi tuş takımına atıyor, hızlı davranıp o an en uygun yeteneği kullanmanız gerekiyor. İsterseniz iki yetenek arasında kombo yapabiliyorsunuz. Slug'lar ise belirli bir süre kullanamayacağınız tuş takımı anlamına geliyor, kötü şans, kötü kart çekmekle bir yani. Hybrid Deste ise farklı yetenekleri büyü ve kılıç gibi özellikleri karıştırabildiğiniz deste türü, mantığı bir önceki ile aynı.

Shroud of the Avatar'da ev kurma olacak ama eviniz aynı *DayZ* ve *Rust*'ta olduğu gibi sürekli bakım isteyecek. Eğer yeterli onarımı yapmazsanız belirli bir süre sonra çatı ya da duvar kafanıza yıkılacak. Ama oyunun yapım sürecince para verip ev alarak destek çıkanların evine toz konmayacak.

Oyunun kesinlikle geleceği var ve savaş sistemine acayip şekilde bayıldım. Gözünüz bu oyunun üzerinde olsun. Ama bu haliyle grafikleri canınızı acıtacak, o nedenle gözlerinizi biraz koruyarak yanaşın. **-Nurettin**









Tür: DVO **Yapım:** Portalarium **Dağıtım:** Steam **Platform:** PC **Çıkış Tarihi:** 2015'in ikinci çeyreği



Andy Gavin&Jason Rubin

'Yeterli derecedeki ileri teknolojinin büyüden farklı yanı yoktur.'
-Arthur C. Clarke

Hayatın en mutlu döneminin çocukluk olmasının nedeni nedir? Bu soruya herkesin verecek ayrı bir cevabı vardır elbette, ben de naçizane fikrimi söyleyeyim: Platform oyunları! O nedenle 90'lı yıllarda çocuk olan pek çok kimsenin dünyasına dünyalar katmış, büyümeyi olabilecek en eğlenceli hale getirmiş, *Crash Bandicoot* ve *Jak and Daxter* gibi serileri var eden iki önemli adamı bu satırlara taşımak istiyorum: **Andy Gavin** ve **Jason Rubin**. Onlar içinse çocukluk büyük bir keşif halinde geçmiş; ikili daha 14 yaşındayken sonraları Naughty Dog'a dönüşecek **Jam Software**'i kurmuş. Aslında bu kuruluş, keşfedilecek ve öğrenilecek bilgilerin çokluğunun külfet değil armağan oluşunun, ortak çalışma ile insanlara güvenmenin ve en önemlisi, zamanı geldiğinde vakur bir edayla arkadan gelenlere yol açmanın başarıyı mümkün kılabildiğini gösteren bir öykünün ilk satırlarıdır. Gavin ve Rubin'in kariyerleri boyunca yaptıkları bu olmuştur; çocuk yaşta programlamaya girişmiş, birbirlerine güvenmiş ve vakti geldiğinde hem *Crash*'i hem de Naughty Dog'u başkalarına bırakıp kendi hayallerinin peşinde koşmaya devam etmişlerdir.

Andy Gavin'in kendi tabiriyle 'büyücü' olamayacağını anladığı ve programlamaya yöneldiği dönemlere denk düşüyor öykümüzün başlangıcı. Henüz 10 yaşındayken fen bilimleri öğretmeninin sınıfa getirdiği **Heathkit H8** mikro bilgisayarında programladığı metin tabanlı D&D oyunuyla, oyun yapma işine çok erken başlamıştır. Daha sonraları babasının başının etini yiyerek aldırdığı Apple II model bilgisayarıyla programlama işi bambaşka yerler gider tabii. Takvim yaprakları 1982'yi gösterdiğinde, yani Gavin henüz 12 yaşındayken ileride kendisiyle pek çok başarılı iş yapacağı kadim dostu Jason Rubin ile tanışır ve ikili, Rubin'in tasarım kabiliyeti ve yetileriyle Gavin'in programcılık hâkimiyetini birleştirerek oyun dünyasında fırtınalar koparacak bir 'bromance'i tesis ederler. Tanışmalarından iki sene sonra 1984'te iki arkadaş kendi şirketlerini, Jam Software'i kurar. Yaptıkları ikinci oyun olan *Ski Crazed* ile ellerini verdikleri **Baudville** şirketinden kollarını kurtaramayacaklarını anlayan ikili, 89 yılında şirketin ismini **Naughty Dog** olarak değiştirirler. Bu dönemden sonra Gavin ve Rubin üniversite için farklı şehirlere giderler, her ne kadar oyun tasarlamaya devam etseler de Naughty Dog iflasın eşiğine gelir. İkiliyi tekrar bir araya Panasonic konsolu olan 3DO için yapacakları *Way of the Warrior* getirir. Oldukça meşakkatli geçen bir üretim sürecinden sonra oyunu **Universal Interactive Studios**'un başkan yardımcısı **Mark Cerny**'ye (PS4'ün arkasındaki takımın lideri) sunarlar. Cerny'nin *Way of the Warrior*'a verdiği olumlu tepki oyun dünya-

Çılgın keseli!

Crash Bandicoot karakterinin tasarım öyküsü de bir hayli ilginçtir. Sony'e bir nevi maskot arayan ikili işe, 'Tasmanian Mammals: A field guide' adlı bir kitabı satın alarak başlarlar. Amaçları Mario ve Sonic'le rekabet edebilecek ama aynı zamanda gerçek, sevimli ve kimsenin bilmediği bir hayvan üzerinden bir platform karakteri yaratmaktır. Kitaptaki memelilerden en çok beğendikleri üç hayvan sırasıyla vombat, potoroo ve bandikut olur. İlk başta aliterasyon [ses yinelemesi] sebebiyle tercihleri 'Willy the Wombat' isminden yanayken, bu ismin fikir mülkiyetinin başkasında olduğunu duyunca 'Crash the Bandicoot' isminde karar kılarlar. Karakterin oyun boyunca kutuları kırması da çarpma/kırılma anlamına gelen 'Crash' ismini benimsemelerinde etkili olur.



ZAMAN ÇİZELGESİ

Bu ikilinin bize kattıklarını anlatmaya bu kadar madde az ama olsun.

1982
Andy Gavin ve Jason Rubin ikilisi 12 yaşındayken, o dönem tüm bilgisayar sahibi çocukların deliler gibi programlama yaptığı bir dönemde tanışırlar.

1984
Henüz lisede öğrencilerken Rubin ve Gavin, ilk şirketlerinin ismini 'Jason And Andy's Magic' cümlesinin baş harflerinden türetirler: Jam Software kurulmuştur.

1989
İkili Baudville şirketi ile olan bağlarını koparmak adına şirketin ismini 'Naughty Dog' olarak değiştirir.



1994
Naughty Dog 3DO konsolu için Way of the Warrior oyununu çıkarırlar. Bu oyunu, Crash Bandicoot'a giden yolda önemli bir köşe taşı olarak görmek gerekir zira hem şirket oyunun geliştirme sürecinde iflasın eşiğindeydi, hem de bu oyunun Mark Cerny tarafından beğenilmesiyle sonraki üç oyun için şirket ile Universal arasında anlaşma sağlandı.



sında yeni bir dönemi müjdeleyecektir: Naughty Dog sadece *Way of the Warrior*'un satışını garantilememiş, aynı zamanda Universal'den üç yeni oyun için anlaşma koparmıştır. Bu üç oyun pek çok çocuğun hayatını ve oyun dünyasının dinamiklerini değiştirecek *Crash Bandicoot* serisinin ilk üç oyunudur işte.

O dönem MIT'de doktorasını yapmakta olan Gavin'den ötürü ikamet ettikleri Boston'dan şirketin olduğu Los Angeles'e yapılan araba yolculuğunda, ikilinin kafasında bu yeni üç oyunun nasıl olacağına dair türlü fikirler gelişir. "Sonic'in poposu" adını verdikleri fikri, yani kameranın başkahramanın poposuna sabitlenmesini esas alan üç boyutlu bir platform oyunu yapmayı Mark Cerny'ye de kabul ettirdikten sonra iş, yeni oyunların hangi konsol için geliştirileceğine kalır. İkili bir an olsun tereddüt etmeden tercih haklarını Sony'nin o dönem için gizemli addedilen Playstation'ından yana kullanır. "Sonic'in poposu" çığır açıcı olsa da yeterli değildi. Düşünceler çeşitlendi; oyuncular sadece karakterin poposuna mahkûm edilmedi (çok iyi oldu –Sarp), kameraya doğru koşan karakter, yer yer iki boyuta dönen oynanış gibi öncü ve özgün katkılarla üç boyutlu platform oyunlarının temeli atıldı. Gavin ve Rubin, Sega'nın Sonic'inin, Nintendo'nun Mario'sunun olduğu bir dönemde, 1996'da, piyasaya Playstation ile giriş yapan Sony'e nur topu gibi bir maskot hediye etti: Crash Bandicoot. Rengârenk bir dünya, hayal gücü sınırlarını zorlayan karakterler ve o güne kadar eşi benzeri görülmemiş platform dinamikleriyle Crash Bandicoot türe yeni bir soluk getiriyordu. Oyun büyük çapta bir başarı elde etti; serinin Naughty Dog tarafından geliştirilen ilk dört oyunu toplamda 25 milyon adet kopya sattı.

2000'lerin başında ikili Universal'da muhatap oldukları kadronun değişmesiyle bu şekilde devam etmenin hayallerini örseleyeceğini görerek, Crash serisiyle ilgili tüm hakları devretmek pahasına şirketle bağlarını kopardı ve Naughty Dog 2001 yılında Sony'e satıldı. Sony ile yaptıkları evlilikten de oyun tarihine ismi altın harflerle kazınacak başka bir seri doğacaktı; *Jak and Daxter*. Rubin'in tabiriyle kahramanlarımız, Jak serisi ile interaktif, sınırları olmayan bir oyun alanı

İş-güç önemli tabii

Andy Gavin, Jason Rubin'e göre oyun dünyasına Naughty Dog sonrası epey bir uzak kalmış ama bu aralıkta, sırasıyla The Darkening Dream ve Untimed isimli iki tane fantezi türünde roman çıkarmayı başarmış. Ayrıca kendisi tam bir yemek düşkünü, çeşitli yemek ve restoranlarla ilgili kritikler yapıyor, hatta fotoğraflarını çekiyor. Jason Rubin ise oyun dünyasındaki faal halinin yanı sıra, iki tane çizgi roman projesinde yer aldı: The Iron Saint ve Mysterious Ways. Ayrıca ikilinin 2009'a kadar süren Flektor adında, kullanıcıların resim, video ve müzik gibi içeriklerini derleyip, paylaşmalarına yarayan bir internet uygulaması projeleri var.



BİR İNSAN, BÜYÜCÜ OLMA ŞANSI YOK OLUNCA KENDİSİNİ OYUN DÜNYASINDA BULURSA...

yaratmak istemişlerdi. Bunu da o dönem yeni çıkan Playstation 2'nin tüm olanaklarını kullanarak yapmışlardı. Serinin diğer oyunları da en az ilk oyun ve Crash serisi kadar başarılı oldu. Artık ikili oyun dünyasının süper starları mertebesine bileklerinin hakkıyla yükseliyordu.

Bu denli başarıdan sonra normal şartlarda hiç kimse kendi tırnaklarıyla kazıyarak yoktan var ettiği şirketi bırakmaz; ancak önce Rubin sonrasında da dostu ve ortağı Gavin Naughty Dog'dan, hem genç programcıların önünü açmak hem de yeni denizlere yelken açmak güdüsüyle 2004 yılında ayrıldı. Bu ayrılıktan sonra Rubin'in yaklaşık bir sene (2012/2013) süren THQ serüveni, ikilinin Flektor macerası ve kurdukları **Monkey Gods** adlı şirket dışında her ikisinin de çizgi roman, roman gibi başka düşlerinin peşinde olduğunu görüyoruz. Son dönemde Gavin fantezi türünde iki roman tamamlarken, Rubin ise iki tane çizgi roman serisi çıkardı. Yine de Rubin'in geçtiğimiz yıl Oculus VR'ın birinci parti oyun yapımının sorumluluğunu da üstlenmesi, Gavin olmasa da kendisinin oyun dünyasında hala faal olduğunun bir göstergesi. Burada vurgulanması gereken bir husus da, Gavin ve Rubin'in arkalarında Naughty Dog gibi büyük bir miras bırakmış olmasıdır. Uncharted serisi, The Last of Us gibi yapımları, ikilinin nakış gibi işlediği hikâye anlatıcılığı, çalışma anlayışı ve ekip arkadaşlarına aktardığı deneyim olmadan düşünmek imkânsızdır. Ayrıca başarıdaki süreklilik, kurucuların şirketlerini doğru şekilde büyüttüklerinin ve sağlam ellere emanet ettiğinin açık bir göstergesidir.

Bugün her ne kadar bu büyük iki isim oyun dünyasında birlikte pek gözükmese de aslında ikisi de çocukluklarından beri yaptığını yapıyor; hayallerini gerçek kılmaya çabalıyorlar. Rubin ve Gavin'in hikâyesi başarılı olmak için illa da büyümenin gerekmediğini, hayal etmenin ve tek bir yolu izlemek yerine alternatif yollara sapmanın ayıplandığı bu modern hengâmede, herkese bir kez daha hatırlatıyor. **-İhsan Asman**

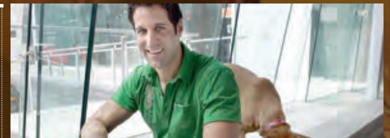
1996
Crash Bandicoot piyasaya sürülür ve dünya çapında 6,8 milyon kopyadan fazla satar. Bu rakam oyunu Playstation tarihinin en yüksek satışlı oyunlarından biri yapar.



2001
Naughty Dog Crash'le ilgili haklarından vazgeçerek Sony ile anlaşır. Aynı yıl ilk Jak and Daxter oyunu olan The Precursor Legacy çıkar.

2004
Rubin ve Gavin, Naughty Dog çatısı altında birlikte geliştirdikleri son oyun projeleri olan Jak 3'ü piyasaya sürerler. Oyun Playstation 2'nin en çok satan 25 oyunu listesine girmeyi başarır. Bu yıl ikili Naughty Dog'dan ayrılır.

2012
Jason Rubin oldukça kötü durumda olan THQ'nun başına getirilir ama iflası engelleyemeyecektir. Bu arada Gavin ikinci romanı 'Untimed'ı çıkarır.



2014
Oculus VR birinci parti oyun yapımının başına Jason Rubin geçer.

HALO 5: GUARDIANS MULTIPLAYER BETA

OYNADIK!

HALO DAYI ŞEHRE İNİYOR

Halo serisinin benim için yeri özeldir. Sadece alabildiğim bütün koleksiyon sürümlerini aldığım veya serinin tamamına ömrümden yüzlerce saat harcadığım için değil. OGZ'nin ilk sayısında yazdığım ilk inceleme *Halo 3*'tü. O yüzden ne kadar vasat yazdığımı ve kendimi neden geliştiremediğimi sorgulamak için bol bol açar o yazıyı okurum. *Halo 5: Guardians*'ın betasını oynadıktan sonra da aynı şeyi yaptım ama bu sefer eleştireceğim şey yazı becerim değil, doğrudan zevklerimdi. Çünkü yıllardır yol almamakla, kendini yenilememesiyle eleştirdiğim *Halo* serisi bu sefer bir anda çok değişmiş ve bu benim kesinlikle hiç hoşuma gitmedi.

Halo'ya uzak olan oyunculardan *"Bu oyunun ne özelliği var ki?"* lafını çok duyarsınız. *Call of Duty* daha hızlı, *Battlefield* daha büyük ve Sevgi Teyze'nin oğlu daha başarılı gibi tanımlarla dolar taşar o yorumlar. *Halo*'nun tanımı *Halo*'nun kendisindedir aslında. Aksiyon reflekslere olduğu kadar, hesaba kitaba da bakar. Düşmanın radarda gözüken ışığından nerede olduğunu tahmin etmeye çalışır, bombanızı atarsınız veya o zırhın koruma kalkanının ne zaman ineceğini kestirebilmek de çok önemlidir. Energy Blade ile kovalanmak en azından benim için o kadar hoş bir deneyim olmasa da, bir oyun anı olarak akılda kalması ne kadar etkileyici olduğunu anlatıyor aslında. Bunlara rağmen *Halo 5* belki de 15 yıldır güzel güzel giden serinin girdiği en tümsekli yol olacak kanımca.

Yapım bayrağını devralan **343 Industries** mi yoksa Microsoft mu bunu istiyor bilmiyorum ama *Halo*'da yapımcılar açıkça iki şeyi değiştirmek istemişler: Birincisi *Halo 5*'in oynarken olduğu kadar izlenirken de zevk vermesi. Eski düşük tempolu ama taktiksel oynanış yerine, koşma ve tırmanma özellikleri sayesinde daha aksiyonlu, seride daha önce hiç olmayan nişan alma ile daha çarpıcı bir oyun çıkmış karşımıza. *Halo Reach* ile karşımıza çıkan zırh özellikleri de tamamen uçmuş ki bunun kötü bir tercih olduğunu söyleyemeyeceğim. Oyuncuların özellikleri artık daha kestirilebilir seviyede ve bir süreliğine denge bozup oyunu karıştıran o özelliklere de zaten gerek yoktu.

XBOX ONE'IN KAMBURU

Beta'da klasikleşmiş herkesi öldürmece olarak çevirebileceğim *Slayer* ve dörde dört herkesin round boyunca tek canı olduğu bir nevi *Counter-Strike*'ı andıran *Breakout*'u deneyebildim. Oyunda silahlar eskisinden çok daha önemli durumda, öyle ki belirli silahlar sadece belirlenen zaman ve yerlerde çıkıyorlar ve bu da o silah için iki grubun kapışması anlamına geliyor. Oynanış olarak çok fena durmasa da o *Halo* tadını aldığımı dürüst olmak gerekirse pek söyleyemeyeceğim. Evet, oyun daha hızlı, daha dinamik ve eskisine oranla daha tahmin edilebilir ama zaten bunları *Halo*'dan daha başarılı bir şekilde yapan oyunlar vardı zaten. Her ne kadar her sene *CoD* serisine demediğimi bırakmasam da, *Advanced Warfare* bu haliyle *Halo 5* ile kıyaslanabilecek seviyede ve kesinlikle o hızlı seri aksiyon duygusunu, bu beta'ya göre daha iyi veriyordu.





Özünde çok şey anlatamadığımın farkındayım, ama durum da tam olarak bu sonuçta. *Halo 5*'te alıştığımız Halo oyunlarından çok daha farklı ve hızlı bir oyun deneniyor ve buradan ne çıkacağını kestirmek güç. En büyük korkum ortaya ortalama bir yapım çıkması ve benzemeye çalıştığı "popüler" oyunlardan kullanıcı çalamayacak bir *Halo* oyununun varlığı olur ki bu şu noktada oldukça olası gözüküyor. *Halo 5* muhteşem bir elektronik spor oyunu olur mu veya eskisine oranla daha geniş kitlelelere hitap edebilir mi şimdilik bilemiyorum. Ama parlak grafiklerine, güzel animasyonlarına rağmen gördüğüm şeyin *Halo*'ya ait olmaması gibi bir problemi çözmeye uğraşsalar, seriye gönül vermiş benim gibi insanlar için daha iyi olacak. **-Ali**

Tür: FPS **Yapım:** 343 Industries
Dağıtım: Microsoft **Platform:** Xbox One
Çıkış Tarihi: 2015 Sonbaharı



OVERWATCH

İNSANLIK İÇİN ALTI KİŞİ DÖVMECE

Blizzard'ın 17 senedir çıkardığı ilk yeni fikri mülk *Overwatch* oldu. *Titan*'ın sessizliğe gömülmesinden sonra da, bir süre duyacağımız tek isim olacak gibi. Blizzcon'da bir sürpriz yapıp karşımıza çıkan *Overwatch*'a dair bilgiler çıktıkça, ilk günden beri uyguladığımız *Team Fortress 2* benzetmesinden biraz uzaklaşıyoruz. Çünkü *Overwatch* projesinin başındaki **Jeff Kaplan** her ne kadar bu benzetmeden onur duyuyor olsa da "*Bir kere oynadığınızda, aradaki farkı net şekilde anlamaya başlıyorsunuz*" diyor ve ekliyor: "*Team Fortress 2 Blizzard ofisinde en çok takdir gören oyunlardandır.*"

Altıya altı, FPS bir maçın merkezinde geçiyor *Overwatch*. Herhangi bir Blizzard oyunundan bekleyeceğiniz üzere sıkı bir geçmiş hikâyesi var. Sahiplerine karşı isyan eden robotlar, dünyayı savunmaya ant içmiş bir grup kahraman, bu esnada farklı işler yapan kötücül bir grup paralı asker. Tam detaylarını bilmiyoruz daha ama Blizzcon'da yayınlanan altı dakikalık sinematik videonun çıtlattığından ötesi var gibi geliyor bizlere.

Overwatch'ın geniş bir karakter seçkisi var. Şu ana kadar gördüğümüz 12 karakter, şimdilik elimizi atacağımız miktarın tümü gibi. Ama *Overwatch*, çıktığı andan itibaren yerinde sayan bir oyun olmayacak. Tabii bu noktada akla MOBA benzetmesi geliyor. Ama Kaplan, bu ayrımın çok net farkında. *Overwatch*, bir MOBA değil ona göre.

Gerçi karakterler, taşıdıkları silahlardan çok kullandıkları beceriler üstünden değerlendiriliyorlar. Q, E Shift, Space ve fare tuşları elimizin altında (kimi karakterlerde 1 ve 2 slotlarında farklı ekipmanlar var) ama oyunda minyonlar ya da başka önemli PvE elementleri yok. Diğer bir konu da, her bir ölümle birlikte karakter değiştirebiliyor olmanız. Evet, hem de maçın ortasında. Üstelik aynı karakterden birden fazla da olabiliyor oyun alanında. Tabii bunlar yeterli değilse aradaki fark için, dövüşlerin göz açıp kapayana kadar bittiğinden bahsedebiliriz. Kimi yetenekler etraftaki herkesi bir çırpıda yok edebilir gibi gözüküyor. Tabii dengeler daha kurulmuş değil. Zaten yaklaşık beş saniyelik tekrar dirilme süresi de karakter kararını verip aksiyona dalmak için yeterli.

Overwatch'ın ince eleyip sık dokuduğu yanları var. Mesela karakterlerin becerilerini iyi kombinasyonlarla ölümcül hale getirme. Mesela takımları bu becerilere göre önceden hazırlama. Ya da *WoW*'un Arena'larındaki gibi aynı karakterden altı taneyi yan yana dizip listeleri altüst etme gibi. Bunların hepsi uzun bir dengeleme çabası sonunda netleşecek. Ama *Overwatch*, *Heroes of the Storm* ile birlikte Blizzard'ın kendi kabuğunun dışına çıktığı iki türden birisi. Betası bu yıl içinde sunulduğunda, en az *Hearthstone* kadar ilgi çekmesi işten bile değil. **-Sarp**





“MERAK ETME TATLIM, SÜVARİLER BURADA!”

1 Oyundaki karakterlerin kontrolleri biraz farklı. Dört tuşa indirgeniyor olsalar da kimi özellik türleri (ışınlanma, ağır saldırı gibi) hep farklı kombinasyonlarla çıkıyor.

2 Ekip, bir karakterin özelliklerini herhangi bir kaynakta gösterirlerken (sinematikler gibi) bunu mümkün olduğunca oyuna da aktarmaya çalışıyorlar. Özellikle animasyonlarda bu belli oluyor.

3 Oyuncuların karakterlere bağlanmalarını, onları özelliklerinden dolayı seçip oynamalarını istiyor ekip. Hatta Kaplan “Çocuk olarak onu benimseyip duvarıma posterini asmak istiyorum” diye anlatıyor ruh halini.

4 Oyunda 12 farklı karakterin ait olduğu dört rol, oynanabilir üç harita ve iki oyun modu var. Payload, bayrak kapmacaya benzerken Point Capture bölge ele geçirmeye dayalı.

5 Overwatch'ın MOBA'ya yaklaşmama gayesi topluluk tarafında da var. MOBA'lara göre daha kullanıcı dostu ve yeni oyuncuları kucaklayan bir deneyim olma peşinde. Ekip, oyuncuların birbirilerine baskı yapmadıkları, daha geniş kitlelere hitap eden bir oyun yapmaya çalışıyor.

İLK DUYURULDUĞUNDA NE KADAR ŞÜPHENİZ OLURSA OLSUN OVERWATCH SIRTLANDIĞI YÜKÜ KALDIRACAKMIŞ GİBİ GÖZÜKÜYOR.

Tür: Arena FPS **Yapım:** Blizzard **Dağıtım:** Blizzard **Platform:** PC **Çıkış Tarihi:** 2016 olabilir





OYNADIK!

TOTAL WAR ATTILA

STRATEJİ AÇLIĞI ÇEKENLER İÇİN DUMANI ÜSTÜNDE HUN KUŞATMASI

Hun İmparatoru Attila'nın, ergenlik dönemini Roma'da yaşadığını, hatta Roma Merkez Ortaokulu'ndan diploma aldığını biliyor muydunuz? Thomas Mielke imzalı tarihi roman "Tanrının Kırbacı Attila"yı okuyana kadar ben de bilmiyordum. Peki, 17 Şubatta çıkacak Total War: Attila'nın, geçen eylülde "Emperor Edition" ile gelen *TW Rome*'dan farklarından, getirdiği ilginç yeniliklerden haberiniz oldu mu? Ön inceleme sürümünde mouse ve at koşturana kadar benim haberim yoktu doğrusu.

BATI ROMA CEPHESİNDE HABERLER İYİ

"Okuduğunu değil oynadığını anlat" diyenler için başlayayım öyleyse: Ön inceleme sürümü olduğu için ses ve grafiklerdeki minik kusurları, yapımcı firmanın çıkış tarihine kadar düzelteceğini belirttiği hataları görmezden geleceğim doğal olarak. Ses demişken, Orta Asya bozkırlarından esintiler sunan, ana menüde çalan müzikten çok etkilendiğimi söyleyeyim. Arka planda siluetleri koşuşturan Hun atlıları ile gayet uyumlu olduğu gibi, Doğu'dan gelen atlı göçebeler havasını vermekte başarılı olmuş müzikler ve sunum. Ön inceleme sürümünde sadece seferberlik (senaryo) modu, senaryo modundaysa 40 tur ile kısıtlı 5 - 6 kavim / devlet mevcuttu. Gözlerim parlayarak Hunlar ile oynamayı seçmek istesem de, kuzey kıyılarında mütevazı bir alanda yerleşmiş Saksonlar ile başladım.

AİLE KAVGASI İÇ SAVAŞA GİDER

İyi haberlere geçelim: Aile ağacı geri gelmiş. Sakson kralı Gewis'in oğullarından birinin valilik, diğerinin komutanlık için gelişmeye açık yeteneklerde olduğunu gördüm. Çocukların, akrabaların hatta soylu "kodaman"ların sadakatleri önemli, 10 üzerinden puanlarla belirlenen ve yaptığımız atamalar, aldığımız bazı kararlara göre değişen sadakat iyice düşerse neler olabileceğini tahmin etmek zor değil gibi. *Attila*'yı ilk duyduğumda, *Rome T.W. Barbarian Invasion* ek paketini hatırlamıştım. *Attila*'da da, bahsettiğim 2005 yapımı ek pakette olduğu gibi göçebe ve akıncı kavimlere özgü birtakım özellikler geliyor. Saldırılan bir yerleşim birini ele geçirdikten sonra yakıp yıktıktan sonra haritadan silmek artık mümkün. Haritadan silinen şehrin kalıntılarının olduğu topraklar, *Warcraft*'ın Undead bölgelerinden beter hale gelip, uzun yıllar verimsiz, yatırıma elverişsiz durumda kalıyor. Senaryo harita ekranında daha yükseğe, uzağa zum yapabildim, artılar hanesine yazalım. Savaş ekranının başlarında *Rome 2*'ye göre büyük fark görmedim. Kuşatma uzadıkça kulelerin yıkıldığını, duvarlarda naftalinsiz elbiselerde güvelerin oluşturduğu delikler misali gedikler açıldığını gördüm. Saldıran tarafı yönettiğim için bu durumu beğendim tabii. Belki sağlık ve temizliğe çok özen gösterdiğimden ya da çok uzun süreler oynamadığımdan, salgın hastalık ile karşılaşmadım, şehrimizdeki salgın hastalıkları uzak kalelerinde pilates yapan rakiplerimize askeri birliklerimiz aracılığıyla bulaştırma imkânımız olacak, taktiklere çeşitlilik katması iyi tabii ki. Yanar oklarla binaların saman - ahşap çatılarını tutuşturduğumuzda alevler de salgın hastalık gibi bulaşarak, yayılarak ilerleyecek. Hep göçebe saldırganların lehine yenilikler gibi görünse de, başına geleceklerin tedbirini zamanında alan Roma imparatoru oyuncuların savunmada başarılı olacaklarını tahmin ediyorum.

Sözün kısası; aile ağacı, ortama uygun müzikleri, at üstünde yaşayan akıncıların ruhunu yansıtan özellikleri ile Attila ve göçebe kavimler ağırlıklı, 5. yüzyılda geçen yeni bir *Total War* oyunu geliyor bu ay. Saksonlar ile savaş baltalarını çıkardım, Attila'nın Hunlarını yönetmeyi ise telaşsız bir heyecanla bekliyorum. **-Noyan**

Tür: Strateji **Yapım:** Creative Assembly **Dağıtım:** SEGA **Platform:** PC, Mac **Çıkış Tarihi:** 17 Şubat 2015



INTEL'DEN SEKTÖRDE CİNSİYET EŞİTLİĞİ

Detayları DATA sayfalarımızda olan dev bir fuar vardı yine bu ay: **Consumer Electronics Show**. Her Ocak ayında abidik gubidik teknolojiler içerisinde kendimizi kaybedip TV yarışma programlarının jüri üyeleri gibi gereksiz triplere girdiğimiz etkinliklerden biriydi (kolay heyecanlanıyoruz, n'apalım). Ama haberin konusu olan açıklama, bu cıvık havanın ötesinde bir yere sahip. O nedenle izin verin, oturuşuma çeki düzen vereyim ben.

Intel'in CEO'su **Brian Krzanich**, CES 2015'te sahneye küçük, düğme boyutunda giyilebilir teknolojilerden konuşmak için çıktı. Devamında yine sensörlere bağlı, çözüm odaklı teknolojilerden falan bahsetti. Ama en büyük olay, Intel'in beş yıllık periyod içinde 300 milyon dolarlık yatırımla azınlıkların ve kadınların bilişim sektöründe daha fazla katılım sağlaması için giriştikleri projeydi. Zaten cinsiyet eşitsizliği için raporlar hazırlayan (Ehem, sonuncusu: ***tinyurl.com/ogz88-intel***) firma, işi uygulamaya döküyor. Matematikle ilgili dallara yapılacak olan bu yatırımın tam detayları olmasa da kadınların hem bilişim, hem de video oyun sektöründe geri planda kalmalarının önüne geçmeyi amaçlıyor. Tabii hem kadınların, hem de azınlıkların aynı zamanda yeterli derecede bir pazar payı olarak görülmemesi veya bakış açılarına çok da ağırlık verilmemesi de bunun girişimin sebeplerinden sayılabilir.



YOUTUBE'DA KADIN NÜFUSU

Video oyunları, YouTube'un en popüler kanallarının içinde. Hatta tam istatistik vermek gerekirse, en çok takipçisi olan 100 kanalın 20'si oyunlara ait. Tabii eskiden gelen bir alışkanlıkla bu kanalın takipçilerinin erkekler olduğunu düşünebilirsiniz ama, Google bu işin değişebileceğini söylüyor.

Google'ın 2014 verilerine göre YouTube bünyesinde en çok büyüyen kitle 25 yaş üstündeki oyuncu kadınlar. Özellikle video oyun kanallarında bahsi geçen özelliklerdeki kadınların oranı hiç olmadığı kadar fazla. Hatta genel olarak YouTube'daki kadın nüfusu da önceki seneye göre ikiye katlanmış. Cinsiyet ayrımı yapmaksızın da video oyunları, YouTube'un video başına en çok vakit geçirilen kategorisiymiş. Demek ki neymiş, Medcezir değil de Outlast Let's Play'i daha bir güzelmiş. Bu da böyle biline!



UBISOFT, FAR CRY 4'ÜM NEREDE!?

Ocak ayında bazı oyuncular UPlay'i açıp da orada kuzu gibi durması gereken *Far Cry 4*'leri göremeyince, yaşanan gerginliği tahmin edebilirsiniz. Son dönemlerde pek iyi şekilde anılmayan firma, parayla alınmış ürünleri insanların hesaplarından çekerek de ağır bir tepki topladı. Ama gelelim işin arkasında ne olduğuna.

Ubisoft'tan gelen açıklama, bu kaldırılan oyunların sahte kredi kartıyla alınmış olduğunu belirtiyor. Peki bu oyunlar insanların hesaplarına nasıl ulaştı? İşin cevabı **G2A**'da. Yani resmi olmayan bir oyun "tedarikçisi"nde. Oraya yüklenmiş olan bu oyun anahtarları, belli ki zamanında sahte bir kredi kartıyla alınmış, konudan habersiz tüketiciler ise buradan aldıkları oyundan şimdi mahrum kalmış durumda. Ubisoft'u bu konuda suçlayabilmek pek mümkün değil tabii. G2A'nın kaynaklarını kontrol etmiyor olması asıl problem gibi de gözükebilir. Ama oyunların sürekli pahalılaştığı, oyuncuların da karşılığını aldıklarına inanmadıkları bir devirde yaşadığımız için "Belki de sistemin kendisine bir müdahale gereklidir" demeden duramıyor insan.

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ!

Güya bu ay ortalık oyun dolacaktı da, biz de yenilerini isteyecektik... PEH!

PILLARS OF ETERNITY



Erkenden, 26 Mart'ta çıkacağı açıklanan ve bizi sevindiren ama ondan sonra "Ya *GTA* mı oynayacaz, *Pillars* mı oynayacaz şimdi?!" diye boynumuzu büktüren *Pillars of Eternity* bildiğiniz gibi *Fallout: New Vegas*, *KOTOR 2*, *South Park: The Stick of Truth* gibi şahane yapımlarda imzası olan **Obsidian Entertainment**'ın açtığı Kickstarter kampanyasıyla hayat bulmuş bir oyun. Yakın zamanda 1 saatten fazla süren de bir oynanış videosu yayınlandı ve arkadaşlar şunu söyleyeyim; bu oyun bildiğiniz *Baldur's Gate*.

Yani 6 kişiye kadar çıkan bir grubunuz var, bunları çeşitli dizilimlere sokup yürütebiliyorsunuz, yolda gördüğünüz başka karakterleri ikna edip grubunuza dâhil edebiliyorsunuz, gerçek zamanlı gerçekleşen savaşları durdurup komutlarınızı ayarlayabiliyorsunuz, yorulabiliyorsunuz, yorulduğunuzda ya da canınız azaldığında yatıp dinlenebiliyorsunuz vesaire vesaire. Bir RYO'dan beklenen iyi bir performansta olacağı gibi karalarımız oyunu değiştirecek, bizi alıp götürecek tabii. Gerçi bunun sözünü verdiler, daha pek bir şey göremedik. Ama Obsidian işte, yapar. Adamlar kökleri biliyor ve seviyorlar. Ana harita bile, çeşitli bölgelerden oluşan dev şehir bile aynen, buram buram *Baldur's Gate* kokuyor. Ve bu kötü bir şey değil. Onun daha akıcı oynananı ve daha güzel görüneni.

Cidden eski oyunlara sempatim olduğu için söylemiyorum, *Baldur's Gate*'lerin Enhanced Edition'ları bu kafadaki oyunların gayet de eskimediğini gösterdi. İster eski kafa ister yeni kafa bir RYO sever olun, Enhanced Edition'ı ayıla bayıla oynarsınız, emin olun. Eh, *Pillars of Eternity* de pek farklı olmayacak bence.

Kafamdaki tek soru işareti Obsidian'ın yeni fikr-i mülk üzerinde çalışmak konusunda pek deneyimi olmaması. Müthiş devam oyunları yapıyorlar ama daha önce yaptıkları tek yeni fikr-i mülk *Alpha Protocol*'dü ve o da diğer yapımları kadar klasik olamadı. Ki *Pillars of Eternity* gibi ağır bir RYO yapıyorsanız ve de elinizde D&D gibi bir kurgunun telif hakları yoksa o dünyayı ilginç kılmak için bayağı bir çaba sarf etmeniz gerekir. Yani *Baldur's Gate*'e sanisinde ısınmamızın sebebi D&D idi belki de ve *Pillars of Eternity*'de bu yok. Üstelik Obsidian sıfırdan dünya kurmak konusunda pek tecrübeli değil. Ama umutsuzluğa düşecek kötü bir şey de görmedik tabii. Gelsin görelim hikâye sarıyor mu sarmıyor mu.

Özet olarak *Pillars of Eternity* oynanış olarak çoktan sınıfı geçmiş görünüyor. Dünyası, karakterleri ve hikâyesi ne derece çekici olacak, ona 26 Mart'ta karar vereceğiz. **-Ömer**



Tür: RYO **Yapımcı:** Obsidian **Yayıncı:** Paradox **Çıkış Tarihi:** 26 Mart 2015 **Platform:** PC

İstemetre:



BATTLEFIELD: *HARDLINE*



Bir tarafta **Visceral**, bir tarafta **DICE**. *Battlefield* isminin emanet edildiği iki büyük isim bunlarken herkesin kendi uzmanlığı var gidi görünüyor. İlk günden beri DICE, ortalama altı sayılabilecek bir tek kişilik senaryonun yanında güçlü devasa savaş ortamları sunardı. Visceral ise... *Dead Space* desek? Evet, Battlefield: Hardline'ın arkasında bulunan ekip, şu anda en büyük becerisini yani hikâye anlatmayı başarmaya çalışıyor. Bir polis memuru olarak aksiyonun göbeğine hızlı iniş yaptığımız Hardline, basına gösterilen ufak parçalar ışığında her köşede bir tehlikenin olduğu hissini verebiliyor. Diğer *BF* senaryolarındaki o "dokunulmazlık" hissi, burada yok. Çünkü her an hayata gözlerini yumabilecek bir polisiz. Çok oyunculu kısmını betalarla gördüğümüz oyun, belli ki tek kişilik deneyimiyle seriyi *Bad Company*'nin çıkardığı seviyeye tekrar getirebilir.

Tür: Aksiyon / FPS **Yapımcı:** Visceral Games **Yayıncı:** EA **Çıkış Tarihi:** 19 Mart 2015 **Platform:** PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC

İstemetre:

STREET FIGHTER V

Sevin ya da nefret edin, dövüş oyunlarının arasında *Street Fighter*'ın kapladığı yeri inkâr edemezsiniz. E tabii *Street Fighter V* açıklanınca da, türe dair azıcık bile bir ilginiz varsa gözlerinizin yuvalarında iki tur atması çok normal. Hakkında çok fazla şey bilmiyoruz gerçi ama, yine Unreal Engine'i arkasına aldığını, bu sefer gelen "4" sayısının nimetlerinden yararlandığıyla başlayabiliriz. Ryu ve Chun-Li arasındaki dövüşte karakterlerin gelişmiş modellemelerini fark etmemek mümkün değil. Hâlâ renklendirme aynı olsa da, kıyafetlerin daha akıcı olması net bir artı. Üstelik, artık etrafa daha fazla zarar verebiliyoruz. *Mortal Kombat X*'teki gibi karakterlerin farklı dövüş stillerine geçiş yapıp yapamayacağını bilmiyoruz ama NetherRealm'in son dönemlerde bol bol kullandığı sahne değiştirme mevzusu artık *SF* evreninin de bir parçası. Ama en büyük bomba nedir? Oyun PC ve PS4'e özel. Xbox One sahipleri, kalbimiz sizlerle.

Tür: Dövüş **Yapımcı:** Capcom **Yayıncı:** Capcom **Çıkış Tarihi:** - **Platform:** PC, PS4

İstemetre:


OGZ
İLK BAKIŞ
ÖZEL
PS3 · PS4 · XBOX 360 · XBOX ONE · ANDROID · IOS · VITA · PC · OUYA · PS3 · PS4 · XBOX 360 · XBOX ONE · ANDROID · IOS · PC · OSX

BATMAN
ARKHAM KNIGHT

ÜSTÜMÜZE DOĞRU KOŞAN ŞU ŞEY, SON MU?

-M. İHSAN TATARİ

Kim derdi ki gün gelecek, bir süper kahraman oyununu dört gözle bekleyeceğiz diye? Çünkü oyunculuk tarihinin uzuuuun ve dopdolu mazisinin kara lekeleriydi onlar. Diğer oyunlar söz konusu olduğunda harikalar yaratan yapımcılar sıra süper kahramanlara geldiğinde saçmalama rekoru kırıyordu âdeta. Neler görmedik ki bugüne kadar! Nedensiz yere börtü böcekle dövüşen Spider-Man, süper kötüler niyetine lağım fareleriyle kapışan Batman, uçabilmek için halkalardan geçmesi gereken Superman, balıklarla ve ördeklerle savaşan Silver Surfer… Şaka yapıyorum sanıyorsanız fena hâlde yanılıyorsunuz sevgili okurlar.

İşte bu yüzdendir ki **Rocksteady**'nin (O kim ki? *Urban Chaos*'u mu yapmış? Oynadın mı sen onu? Yooo…) 2009 yılında yeni bir Batman oyunu yaptığını duymak bizi heyecanlandırmak şöyle dursun, endişelenmemize bile yol açmıştı. Yine sevdiğimiz bir kahramanın yerle yeksan oluşuna tanık olacağımızı sanıyorduk çünkü. Ama Rocksteady "ummadık 'taş' ekranda 10 kaplan gücündedir" sözünü doğrularcasına bize öyle bir sağ kroşe patlattı ki hepimiz neye uğradığımızı şaşırdık. *Arkham Knight*'ın duyurulduğu ilk günden beri başımızı göğe çevirip Yarasa Sinyali'nin yandığını görmeyi beklememizin ve çeşitli boyun hastalıklarına tutulmamızın sebebi işte budur.

TÜNELİN SONUNDAKİ KARANLIK

Hepimizin bildiği gibi *Arkham Knight*, Rocksteady'nin üçüncü ve son Batman oyunu olacak. Bu bizim için olduğu kadar onlar için de üzücü bir durum, hatta belki de daha fazla. Çünkü geride bıraktığımız şu son sekiz yılın her gününü, her saatini, her dakikasını Kara Şövalye'ye ayırmış bu insanlar. Oyunun baş tasarımcısı **Sefton Hill**, "Bu gerçekten de çok garip olacak. Tıpkı çok uzun bir zamandır sürdürmekte olduğunuz bir evliliği sonlandırmak gibi… Çünkü yıllardır sabahları uyanır uyanmaz düşündüğüm ilk şey Batman oluyor" diyerek özetliyor bu durumu. Gerçi Hill'e eşine karşı bu cümleyi sarf etmemesini tembihleyesimiz var.

"Ama bir yandan da içimiz rahat; hep yapmak istediğimiz oyunu yaptığımızı biliyor ve bu konuda kendimize güveniyoruz. Hiçbir şeyi atlamak istemedik; ilk oyundan beri bahsettiğimiz her olayın, değindiğimiz her detayın sonunu bu oyuna yerleştirmeye çalıştık. Sanki son oyunumuz olacakmışçasına tüm iyi fikirlerimizi içine kattık ki bizim çalışma anlayışımız da zaten hep bu yönde olmuştur" diye devam ediyor sözlerine.

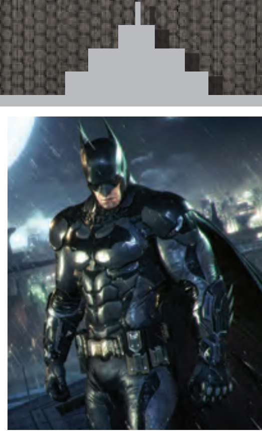
Bizim de bundan hiç şüphemiz yok doğrusu. Eğer önceki oyunları oynadıysanız *Asylum* ile *City* arasındaki bariz farklılıkları da çok iyi biliyorsunuz demektir. *Asylum* daha klostrofobik bir alanda ve dar koridorlarda geçen, oldukça sürükleyici bir macerayken *City* ise her anlamda daha büyük, daha geniş ve daha etkileyici bir serüven olarak çıkmıştı karşımıza. Bunun en büyük sebebiyse haritasının en ufak köşesinin bile ince detaylarla, keşfedilecek şeylerle ve çeşitli bulmacalarla dolu olmasıydı.

"Arkham City'yi tasarlarken amacımız hiçbir zaman büyük bir harita yapmak olmadı. Öncelikli amacımız her zaman doluluk, detay, canlılık ve hissiyattı. Başarmak istediğimiz şeyleri biliyorduk ve bunun için gereken alan neyse ortaya onu çıkardık" diye açıklıyor bu durumu Hill. "Aynı şey *Arkham Knight*'ta da geçerli. İlk oyunda size Batman'i tanıtmış, ikinci oyunda açık dünya oynanışını sunmuştuk. Üçüncü oyunu yaparken de sadece varolanı geliştirmekle yetinmek yerine sizlere yepyeni bir şeyler sunmak istiyorduk her zaman olduğu gibi. Bunun için bulduğumuz çözümse Batmobil oldu."

Ancak Batman'in efsanevi arabasını oyuna aktarmak o kadar da kolay olmamış. Bu dört tekerlekli canavarı *Arkham City*'nin caddelerine bıraktıklarında tam bir faciayla karşılaşmışlar; çünkü aracın yanında sokaklar o kadar dar, binalar o kadar alçak kalmış ki arabayı sürmek şöyle dursun, hareket ettirmek bile neredeyse imkânsızmış. Böylece oyuna Yeni Gotham eklenmiş.

GOTHAM'IN ÇIĞLIKLARINI DİNLERKEN

Arkham Knight'ta, Gotham şehri toplamda üç ayrı bölümden oluşuyor. Bunlardan ilki *City*'de cirit attığımız, dar sokaklarla ve modası geçmiş binalarla dolu olan Eski Gotham. İkincisi Gotham City Polis Departmanı'na (GCPD) ev sahipliği yapan ve daha →



NESİL KAVGASI

Arkham Knight, ilginç bir şekilde önceki oyunlarla aynı motoru (Unreal Engine 3) kullanıyor. Ama Rocksteady öyle modifiye etmiş ki, bambaşka bir sisteme dönüşmüş. Yanında Arkham City'yi görünce, aradaki fark inanılmaz hale geliyor zaten. Arkham City'nin yapımında ekip ölçeği büyütmek için detaydan feragât etmişler. Ama burada ikisi birden var. Sefton Hill, bu konuda çizgiyi net çekiyor zaten: "10 yıllık bir donanımla bunu sağlamanız artık mümkün değil". Warner Bros. bünyesinde Mortal Kombat X gibi çapraz nesle çıkan oyunlar var ama Arkham Knight hiç bu kategoriye girmemiş bile.

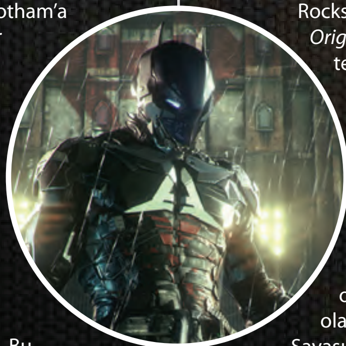



Bu görsellerin önceki iki oyunlar anı oyun motoruna ait olduğuna hâlâ inanamıyoruz.


Gotham'daki düşmanların da çeşitlendiğini görmek istiyoruz!

→ endüstriyel bir görünümü olan bölüm. Üçüncüsüyse ışıltılı caddeleri, geniş meydanları ve çelik binalarıyla Yeni Gotham. Falcone Gemicilik, Çin Mahallesi, Gotham Tren Yolları, Oracle'ın Saat Kulesi gibi yapılar da bunların içine serpiştirilecek yerlerden bazıları. Wayne Malikânesi ve Batcave ise oyunda maalesef yer almıyor, ama onun yerine Bruce Wayne'in şehrin göbeğindeki çatı katı dairesi ve mini bir Batcave emrimize amade olacak.

"Şehri tasarlarken çizgi-romanlardaki konsepte bağlı kalmaya çalıştık. Bildiğiniz gibi Gotham, geçmişini silmeyip ondan dersler çıkaran ve kendi üstüne inşa edilen bir şehir. Bu da bize her bölgeye kendine has bir mimari tasarlama imkânı verdi. City'de gördüğünüz kısmın bir uzantısı olan Eski Gotham'a yine gotik mimari hâkim olacak; şehir merkezindeyse neo-gotik bir mimari kullandık. Ama bunu sadece değişiklik olsun diye değil, yeni bir şeyler sunabilmek adına yaptık" diyor oyunun sanat yönetmeni David Hego.



Yeni Gotham, Batmobil'in rahatça hareket edebileceği geniş caddelerle ve arabanın muazzam boyutuna uygun ölçekte tasarlanmış yüksek binalarla dolu, ışıltılı bir bölge. Bu da Batman'in eskisine nazaran çok daha yüksek çatılarda koşturacağı, şehrin oldukça üstünde süzülebileceği anlamına geliyor. Benzer şekilde Batman'in yolculuklarındaki can dostu Grappling Hook da daha seri çekiyor artık kahramanımızı. E dile kolay, yeni ve yüksek binaların üst noktalarına ulaşabilmek için kaybedilemeyecek kadar değerli zaman dediğimiz şey. Dahası bu devasa şehrin her köşesi, her binası ve meydanı bölüm tasarımcıları tarafından özel olarak tasarlanmış. Yani oyunu oynarken birbirinin aynısı gibi görünen yapılara ve alanlara rastlamayacağız. Ama bu tasarımın en etkileyici yanı hiçbir yükleme ekranıyla karşılaşmayacak olmamız şüphesiz. Hepsi tek bir bütünün parçaları olacak; binaların içindeyken dışarıdan gelen sesleri duyabileceğiz mesela… Seslerden konu açılmışken, Batmobil'in motor sesinin sıfırdan tasarlandığından ve yeryüzünde varolan hiçbir araçtan ödünç alınmadığından bahsetmemek olmaz. Önceki oyunlarda müzikleriyle kulaklarımızın pasını silen Nick Arundel bunu başarabilmek için çok uğraştıklarını, sık sık filmlere ve çizgi-romanlara başvurduklarını ve ancak 1 yıllık bir çalışmanın ardından kendilerini tatmin eden bir sese ulaşabildiklerini söylüyor. Aslında önemli bir nokta bu, nihayetinde Batmobil dünya üzerinde eşi olmayan bir araç. O nedenle özgün bir ses sahip olması, en az görüntüsü kadar önemli.

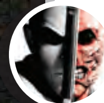
Rocksteady'nin elini sürmediği *Arkham Origins*'teki Batwing'in aksine Batmobil'in tek numarası bizi A noktasından B noktasına taşımak olmayacak elbette. Zaten şimdiye dek yayınlanan videolar sayesinde buna pek çok kez şahit olduk. Gelgelelim Batmobil'in tek amacının karşımıza çıkan araçları patlatmak ya da Batman'i yukarılara fırlatmak olmadığı da söyleniyor. "Batmobil'i sadece bir araç değil, oyunun ve evrenin doğal bir parçası olarak göstermek için çok çaba sarf ettik. Savaşın ve ulaşımın dışında keşfetmeye, problem çözmeye yaramasını da istedik," diyor Hill. Bu durumu en iyi Riddler'ın hasta dehasına kafa tutarken fark edecekmişiz gibi görünüyor. Çünkü yeşil renge feci şekilde kafayı takmış bu çılgın adamın çoğu bulmacası artık Batmobil yardımıyla çözülecek. Topladığımız bilgi kırıntılarına bakılırsa bunlardan bazıları ölümcül tuzaklarla dolu yarışlar hâlinde olacak, bazılarıysa hem Batman'i hem de arabayı aynı anda yönetmemizi gerektirecek.

"Bazı bölümlerde Batmobil'i uzaktan kumandayla kontrol ederken sadece yapay zekâsı olan bir aracı değil de, oynanabilir başka bir karakteri yönetiyormuş gibi hissedeceksiniz. Örneğin bulmaca çözerken Batman'i kullanarak Batmobil'in geçebileceği bir geçiş

KiM NE HALDE?


SCARECROW: Joker'in yokluğunda oyunun ana kötüsü kendisi olacak gibi duruyor. Tam bir kukla ustası.


PENGUIN: Hiçbir zaman Arkham oyunlarında üst düzey suçlu olmadı ama son birkaç yılda Gotham suç hiyerarşisinde daha sağlam yerlere geldi.


TWO-FACE: Her ne kadar Batman'e kini fazla olsa da, asıl problemi şimdilik Catwoman ile.


HARLEY QUINN: Arkham City'de olanlardan sonra akıl sağlığını iyice yitiren Quinn, Batman öldüğü sürece ortaklığı umursamıyor.


RIDDLER: Yeni bulmacalarını hazırlamak için 8 yılı vardı. Riddler, dersine iyi çalıştı.

Artık Batman o alanda bir değil üç adamı alaşağı edebilecek. Nasıl mı? Fear Takedown.

açacaksınız, karşılığında da Batmobil aynı şeyi Kara Şövalye için yapacak," diyor firma çalışanlarından Deaves.

KORKULARIMIZLA YÜZLEŞME VAKTİ

Her ne kadar Arkham Asylum'da Joker ve Katil Timsah (Killer Croc) başta olmak üzere pek çok süper kötüyle karşılaşsak da hepimizin aklında unutulmaz bir şekilde yer edinen kişi Korkuluk (Scarecrow) olmuştu. Hatta ve hatta *City*'yi ne kadar bağrımıza basarsak basalım bir yanımız Dr. Crane'i yeniden göremediğimiz için hayıflanmadan edememişti. Ama korkmayın!... ya da korkun. Çünkü zihinlerimizin karanlık koridorlarının efendisi, *Arkham Knight* ile muhteşem bir dönüş yapmaya hazırlanıyor!

Korkuluk, Rocksteady'deki herkesin favori karakteri. Kendisi *Arkham Asylum*'daki o malum olaydan beri bu anı bekleyip intikam planları yapıyor. Her ne kadar kendisine *City*'de yer vermek çok cazip bir fikir olsa da firma çalışanları kendisini saklamaya ve baş kötü rolünü bizzat üstleneceği bir oyunla geri getirmeye karar vermiş. "Onunla ilgili bir şeyler yazmak gerçekten de heyecan verici. Çünkü Batman'e karşı verdiği mücadeleyi benzersiz bir şekilde gerçekleştiriyor ve Kara Şövalye'nin en büyük korkularını ona karşı kullanıyor. Bu oyunu tasarlarken oyuncuları diken üstünde tutmak, ekrana çakılı kalmalarını sağlamak için her şeyi yaptık ve Korkuluk bu açıdan bize müthiş bir avantaj sağlıyor," diyor Sefton Hill.

Şahsen bu yorum beni şimdiye kadar anlatılan ve gösterilen her şeyden daha fazla heyecanlandırdı. Zira Ra's al Ghul'un (bu ismin Arapçadan geldiğini biliyor muydunuz?) mistik bölümlerini beğensem de Korkuluk'un beynimize taklalar attıran o şaşırtıcı atmosferine yaklaşamadığı da bir gerçekti. O nedenle Dr. Crane'in bize ne gibi kâbuslar hazırladığını görmek için sabırsızlanıyorum.

Korkuluk oyundaki tek süper kötü değil elbette. Riddler, Harley Quinn, Two Face ve Penguin'in de yapımda yer alacağı daha ilk günlerden duyurulmuştu bildiğiniz gibi (Gerçi ben hâlâ Mad Hatter'ı bekliyorum). Lâkin oyuna adını veren Arkham Knight aradan geçen bunca zamana dek gizemini korumaya ve merakımızı en çok cezbeden kişi olmaya devam ediyor. Rocksteady kendisinin yepyeni bir karakter olduğu konusunda ısrarcı, fakat serinin hayranları komplo teorileri üretmekten kendini alamıyor. Aralarında çok çok uçuk teoriler de var elbette; benim aklıma en çok yatan ihtimallerse bu gizemli adamın Azrael ya da Hush olabileceği. Öte yandan kıyafetlerine baktığımızda askeri bir geçmişi olduğunu görebiliyoruz. Robot tanklardan oluşan ordusunu da unutmamak gerek. İşin içine *City*'nin beklenmedik plot-twist'ini de kattığımızda tahminlerimizin tamamen boşa çıkacağını düşünmek yanlış olmaz.

"Arkham Knight karakteri Batman'in karanlık bir yansıması. Tıpkı Korkuluk gibi o da Batman'in korkularını açığa çıkarmayı planlıyor. Kendisi aynı zamanda usta bir taktisyen," diye tanımlıyor onu Hill. Sonra da bizlere ilginç bir soru yöneltiyor: (Riddle me this!) Eğer Joker'in saldırıları Batman'in ideolojilerine, Bane'in saldırıları Batman'in gücüne, Riddler'ınkiler ise zekâsına yönelikse… Arkham Knight ne gibi bir karşıtlığı temsil ediyor olabilir?

BEN BATMAN'İM!

Anlatılan bunca özelliğe, eklenen bunca yeniliğe rağmen Rocksteady'nin birincil önceliği hep aynı kalmış: bizlere "Ben Batman'im!" dedirtebilmek… İsterseniz oyunun büyük bir kısmını Batmobil'le oynayabilirsiniz. İsterseniz köklerinize bağlı kalıp çatılarda koşturabilir, Grapling Hook yardımıyla Gotham'ın karanlık ve yağmurlu göklerinde süzülebilirsiniz. Hatta ve hatta istediğiniz takdirde tüm oyunu *Metal Gear Solid* ya da *Splinter Cell* gibi gizlenerek oynayabilir, her şeyi sessizce halledebilirsiniz. Ama eninde sonunda ağzınızdan o iki kelime dökülüverecek kendiliğinden, apansız: Ben Batman'im!

(Biterken çalıyordu: Arkham City Soundtrack - I Know What You Guys Are Thinking)

- **Tür:** Aksiyon / Macera
- **Yapım:** Rocksteady
- **Dağıtım:** WB Interactive
- **Platform:** PC, Xbox One, PS4
- **Çıkış Tarihi:** 2 Haziran 2015

OGZ İLK BAKIŞ ÖZEL

KAPALI KAPILAR ARDINDAKİ ŞÖVALYE

VİDEOLAR, DEMOLAR VE BASIN GÖSTERİMLERİNDEN BİRİKTİRDİĞİMİZ İZLENİMLER

Rocksteady'nin kontrolde olmadığı ve **WB Interactive Entertainment** bünyesinden çıkan *Arkham Origins*, başıma az çorap örmedi. Bir oyun serisini değerlendirirken ne kadar seversem seveyim detayları eleştirebildiğim seviyeye kadar zorlamayı seviyorum. *Arkham Asylum*'da Batman'in o dar koridorlar ya da ufak odalarda düşmanlar arasında mekik dokumasını nasıl sevdiysem de sonraki oyunlarda bunu eleştirmekten kendimi alamadım. *Arkham City*'nin kocaman şehrine, seriye kattığı açık dünya kavramına hayran kalmıştım, kabul. Ama iki arabalık bir yolda Batman 4-5 metrelik mesafeyi saçma sapan bir animasyonla atladığında elimde Xbox 360 kolu, aval aval baktım. Oyun kötü falan değil, çamur da atmak istemiyorum ama bir önceki oyunda bulunan aynı yumruk ve tekmeler, aynı zıplamalar, aynı animasyonlar oyunun yeni ve geniş dövüş alanlarında sırıtıyordu. Bunun üstüne *Arkham Origins* gelip de üstüne bir şey koymayınca ben de lafımı esirgemedim tabii. Biliyorum biliyorum, o oyun WB Interactive'in. Ama tam da bu nedenden, yani üretim sürecinde üstüne bir şey koyabilecek vakitleri olduğundan dolayı deli olmuştum. Çok laf yedim tabii, eğer ki Oyungezer forumlarını takip ediyorsanız. Öyle ki, Sinan'la ofiste her karşılaşmamızda (çünkü binamız sanki hangar) bana usulca fısıldar "Hani 6+ verdiğin *Arkham Origins* var ya, işte ben onu çok keyifle oynamıştım" diye. O derece yani.

Tüm bu konuları tekrar açıyorum, çünkü şu anda *Arkham Knight*'ın oynanışından gördüğü her bir saniyeyi eleştirecek adamın konuya ne kadar kıl olduğunu bil istiyorum sevgili okur. Bu gıcık tavrı özümse istiyorum, özümse ki bundan sonra ağzımdan çıkan her olumlu lafın arkasında da duracağımı bilesin. Olumsuzu böyle savunuyorsam, olumluyu güle oynaya savunurum. Ve bil ki, gördüklerim ışığında olumlulardan bolca var, temin ederim seni.

YUMRUĞUN ANATOMİSİ

Şu ana kadar parça parça **ACE Chemicals** ismiyle yayınlanan video, aslında bizim basın gösterimlerinde görmüş olduğumuz bölümün montajlanmış hali. İlginçtir, bu zamana kadar herkese açık şöyle derli toplu bir dövüş de seyredemedik. O nedenle sazı elimize almak ve mümkün olan en fazla bilgiyi verebilmek bizlere düşüyor.

Batman'in macerasını Rocksteady nezdinde sonlandıracak olan *Arkham Knight*'ın eklediği Batmobil bir kenarda dursun, önce Kara Şövalye'nin yapabildiklerinden bahsetmek istiyorum. Çünkü artık bambaşka, yenilenmiş ve sinematik açıdan öncekinden de ihtişamlı animasyonlar var. *Arkham* serisinin en büyük kozu düzgün birleşmiş, bir akışı göz zevki haline getirebilen dövüşleriydi. Ama birim hücreye indiğinizde aslında çeşitlilik "o kadar da" fazla değildi. Bunu Rocksteady de fark etmiş, o nedenle Batman'in yakın dövüş animasyonlarını baştan sona yenilemişler. Üstelik bu hareketler kendi içlerinde de detaylanmış, belki de dolgunluğu artıran en önemli unsurlardan biri bu. Yani Batman bir düşmanın ağzına yumruğunu çakarken bunun için eskisine göre daha belirgin geriliyor, daha sağlam bir şekilde kolunu savuruyor. Süre olarak bakarsanız, animasyonda bir değişiklik olmamış gibi ama verdiği tatmin açısından çok daha ileride.



BATMAN ARKHAM KNIGHT



Bunu çevreyle etkileşim izliyor tabii. Yanda bulunan bir trafoya düşmanın kafasını acımasızca gömmek, sıradan bir olay olmadığını yine bu bahsettiğim dolgunlukla gösteriyor. Düşmanı tutup o panele çarpmak ya da duvarda paralamak, size özel bir şey yaptığınızı hissettiriyor. Oynanış mekaniklerinden sorumlu olan **Adam Doherty** bu konuda "*Herhalde olay detaya karşı olan saplantımızdan kaynaklanıyor*" diyor, "*her şey mükemmel olmalı, oyuncu yaptığı her harekette müthiş bir şey yaptığı hissini duymalı.*"

Bu noktada benim korkulu rüyam olan, adamdan adama zıplarken Kadıköy-Pendik mesafesini geçebilen Batman atlayışları geliyor sahneye. Gördüğümüz dövüşlerde çok fazla çeşit yoktu. Nihayetinde ACE Chemicals, en azından Batman'in yumruklarını konuşturduğu bölümlerde *Asylum*'ı hatırlatıyor hacim olarak. Ama yine de, bu dövüşlerde Batman'in artık yerden kayarak düşmana gittiğini, yaptığı zıplamayla önce yere inip, ardından yeni düşmana doğru bir hamle yaptığını gördüm bol bol. Diyorum ya, birim animasyonların gelişme zamanının geldiğine inanan Rocksteady elini taşın altına acımadan sokmuş. Eski sistem, benim gibi birkaç kişi hariç pek kimseyi rahatsız etmiyordu zaten. Aynen koruyabilirlerdi, *Origins* korumuştu ve… çok da problem olmamıştı (burada yazar aylarca yediği flame'i sorgulamaktadır hâlâ). Yine de bu sefer, perde kapanırken ekip ortaya koyabileceği herhangi bir şeyi sakınmamaya karar vermiş.

Son olarak gizlilik meselesine gelelim. Oyunu zaten baştan sona gizlenerek oynayabiliyor olmanız, *Arkham Knight*'ın en çok pazarlanan özelliklerinden biri. Ama benim yine eleştirmekten sıkılmadığım bir nokta da Batman'in gizlice tek bir kişiyi temizledikten sonra bön bön bakıyor olmasıydı. *Asylum*, bunun için yeterli hacme sahipti. *City*'de ise düşmanlara yaşattığı panikten istifade edip ikinci bir düşmanın kafasını kolunun altına alabilen bir Batman görememek tatsızdı işte. Hah, bu konuda Fear Takedown geliyor sahneye, bize artık birden fazla (tam sayı verelim; üç) düşmanı alaşağı etme imkânı sunuyor. Yazın Gamescom'da katıldığımız sunumda Batman mazgalların altından ilerleyip üç kişilik bir grubun yanına geliyordu. Ardından ilk düşmanı alıyor, o esnada yavaşlayan zamanda yeni hedefine odaklanıp bir tuşun emriyle ikinci düşmanı da sessizce hallediyordu. Benzer bir hamleyi üçüncüye de uyguladığınızda, artık tepe noktasında olan Batman'in mahareti bir daha gözükmüş oluyor. Ha unutmadan, aynı animasyon zenginliğinin burada da var olduğunu, bu kısımların da birbirinden farklı hissettirdiğini unutmamak lazım.

ZIRHLIYA SIRTIMIZI DAYAMAYALIM

Madalyonun yakın dövüş kısmına dair müthiş umutlar besliyorum ama Batmobil kısmına ben ısınamadım, bunun nedeni de söylenen onca şeye rağmen gördüklerimin oynanışı temsil eden bölümler olarak iyi dert anlatamamasından kaynaklanıyor galiba. Batmobil'in dövüş dışı kullanımı, motor sesi, tekerlekleri ve amortisörü, yani kısaca her şeyi çok endamlı gözüküyor. Tam bir canavar o, üstelik istediğiniz bir canavar. Kancasıyla duvarları indirebilen, rampalardan uzun mesafeleri atlayabilen bu canavarın Tactical modu ise bana göre işin tadını kaçıran kısmı. Yapımcılar Batman ve Batmobil arasında bir denge olduğunu, ikisinin birbirine üstün gelmediğini söylese de Batmobil bölümünü ben biraz sıkıcı buldum. Karşınızda bir avlu dolusu insansız tank var. Araçların atış doğrultusu önce bir lazerle belli oluyor, sonrasında ise ateş ediyorlar. Sizse sağ-sol yaparak kaçıyor, arada da elinizdeki cephanelikten seçmece silahlarla bu tankları uçuruyorsunuz. Ama bu, bana çok da "anlamlı" ya da "yenilikçi" gelmedi. Grappling Hook ile çatılara atlayan, pozisyonunu değiştiren, yeni becerileriyle düşmanları alaşağı eden Batman'den sonra bu vur-kaç taktikli oynanıştan keyif almadım. Fakat gördüğüm ufak sekansla tüm oyunu değerlendirmeye hiç mi hiç niyetim yok.

Arkham Knight'ın oynanışını gördükten hemen sonra heyecanla beklemeye başlamıştık Faruk'la, bu duygu hâlâ devam ediyor. Oyunun çıkmasına yaklaşık beş ay kalmışken, Rocksteady son düzlükteyken ve işine bu kadar güvenirken bizlerin yapabileceği tek şey zırhı giyeceğimiz güne kadar sabretmek. Ama İhsan doğru söylüyor, yakasından kaptığımız düşmanlara "Ben Batman'im!" diye tıslamanın heyecanı damarlarımızda uzun süredir dolaşıyor bile. **-Sarp**



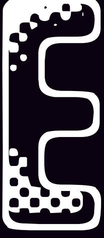


OCULUS RIFT

HANGİ HAPI ALIRSAK ALALIM HAPI YUTTUK!

YAZAN
ALİ SEZGİN





Elimizin altındaki teknolojileri bir düşünün... Ve ilk çıktıkları günden bugüne dek geçirdikleri evrimi. Misal, televizyon denen alet bükülmeden, ultra HD ve 3D gibi çeşitli yollara girmeden önce siyah-beyaz ve antenli bir kutu olarak yoluna başladı. Bir zamanlar radyoya kıyasla bir lüks olarak görülen o görüntü kutusu artık her evin olmazsa olmazı durumunda. Ya da internet; bırakın stream film izleme imkânını, bir zamanlar resim bile gösteremiyordu ama adı hep internetti ve temel olarak aynı işe yarıyordu. Sanal gerçeklik de, kaçınılmaz şekilde benzer bir yolda ilerliyor. Oculus Rift'i henüz hiç kullanmamış olsanız bile, bunun sektördeki ilk sanal gerçeklik (VR) denemesi olmadığını tahmin edebilirsiniz. Zamanının ekran çözünürlüğünün yetersizliği, oyunu aynı anda iki kere açıp bir de üstüne 3D oynatacak teknoloji seviyesinin olmaması gibi sayısız engel vardı önünde. Şimdi, karşımda duran cihaza bakıyorum da, teknolojik olarak ulaştığı noktada Oculus Rift'in en büyük handikapı, nasıl bir deneyim sunduğunu anlatmanın çok zor olmasıymış gibi geliyor. Hayatında hiç renkli televizyon görmemiş biri renkli televizyonu kafasında canlandırabilir, hatta hayal gücü iyiyse 3D'yi bile anlaması zor değildir. Peki sizi oyunun içine sokan, baktığınız her yeri oyun dünyası haline getiren bir teknolojiyi nasıl anlatabilirsiniz?

Sanal gerçekliğin ne olduğunu, hakkını vererek anlatmak zor. Zaten Oculus Rift'i görüp denememiş çoğu kişi de teknolojiyi üç boyutlu televizyonlarla kıyaslıyor. Hayır, kafanıza taktığınız kask ile devasa bir ekrana üç boyutlu olarak bakmıyorsunuz. Gözünüzün köşesine kadar uzayan bir görüntü, size kendinizi o kadar içinde hissettiriyor ki farkında olmadan dengenizi bile o dünyaya göre kurmaya başlıyorsunuz. *Battlefield*'ın havalı olduğunu mu düşünüyorsunuz? *Slender* çok mu korkunçtu? *Minecraft*'ta bulduğunuz ilk altın madeni büyük bir zafer miydi? İnanın bana aklıma gelen o muhteşem oyun anlarından hiçbiri Oculus ile sıradan bir eve girdiğimde hissettiklerimle kıyaslanamaz.

SENİ GÖRÜYORUM!

Bu yazıyı yazmadan önce yoğun iş temposundan kaçmak, biraz da kafamı dinlendirmek için bilgisayarımı açtım ve bir film izledim. Bunu yıllardır yaparım ama bu sefer bir şey farklı oldu. Oculus Rift'i açtım ve satın aldığım programla kendimi bir anda bir sinemanın içinde buldum. Aldığım film devasa ekranda oynuyor, bense o salonu kapatmışçasına tek başıma etrafıma bakıp bulunduğum dünyaya alışmaya çalışıyordum. Süper kahramanları, zombi istilalarını ve uzaylıları unutun. Biz oyuncular olarak bu deneyimleri seviyoruz çünkü bu sıradışı öyküleri görebileceğimiz tek yer oyunlar. Oculus Rift'in de yaptığı, bu kavramı bir adım öteye taşımak aslında. Sinemada oturan sıradan bir insan olmayı bile özel hale getirmek için kurgulanmış bir teknoloji bu.

Oculus Rift ile ilk tanışmam çalıştığım yazılım firmasında oldu. Cihaz o dönem CES fuarında yeni duyurulmuştu. Çok önemli eksikleri olan Geliştirici Kiti, bırakın Türkiye'yi dünyada bile çok az yerde vardı. Efsane gibi anlatılan böyle bir cihazın bizim ofiste de olduğunu öğrendikten sonra yazdığım senaryoların, oyun mekaniklerinin, dokümanların hiçbir anlamı kalmadı. Deneyen herkesin ağzını açık bırakan, id Software'in babası John Carmack'ın bile öve öve bitiremediği bu teknolojiyi görmeliydim. İlk çıkan **Developer Kit 1** sadece teknolojinin mümkün olduğunu ve doğru parçalar bir araya geldiğinde çalışabildiğini gösteriyordu. Çok düşük kaliteliydi, sadece kafa hareketlerini takip etmek ama kafanın pozisyonunu algılayamamak gibi ciddi sorunları vardı. Ona rağmen cihazın potansiyelini, *Quake 2* oynarken veya *Tuscany* demosunda o boş evin içinde anlamsızca gezerken hissediyordunuz.

Developer Kit tam anlamıyla bir yapımcı kitiydi ve temel işlevi oyun oynatmak değil, gelecekte yapılabilecek oyunlar için yol göstermek, belki de Oculus ekibinin aklına gelmeyecek fikirler için başka yapımcılara ilham vermekti. Bugün kullandığımız **Developer Kit 2** ise daha iyi ekranın ve hareket algılayıcıların ötesinde, beraberinde kızıl ötesi kamerayla geliyordu ki bu sayede, kafanızı sağa sola yatırıp bakmaktan öte detaylara yakınlaşmak mümkün olabiliyor. →



Oyunlara gelirsek, aslında burada teker teker oyunlardan bahsetmek istemiyorum ama genel olarak baktığımızda herkesin hayal ettiği *Mirror's Edge* ve *Call of Duty* gibi oyunlardansa karakterin size uygun davrandığı, yani sabit durduğu yapımlar şimdilik daha etkileyici oluyor. Bu yönden *Roller Coaster*'ın içinde bulunmanın veya şoför koltuğunda olacağınız oyunlarda olmanın çok daha etkileyici olduğunu söylemem gerekiyor. Oyun demişken, oynadığınız oyunların doğrudan veya dolaylı yoldan Oculus Rift desteği yoksa, ne yazık ki onları Oculus ile denemeniz mümkün olamıyor. Oculus desteği, çıkmış ve çıkacak pek çok önemli oyuna geliyor zaten. Ancak *Call of Duty* veya *Mirror's Edge* gibi oyunlar için VorpX benzeri üçüncü parti yazılımları kurmanız gerekiyor. VorpX ile oynanan oyunlar görüntü bükülüp yamultularak Rift'leştirilse de Oculus Rift'e has oyunların havasını tam anlamıyla veremiyor elbette.

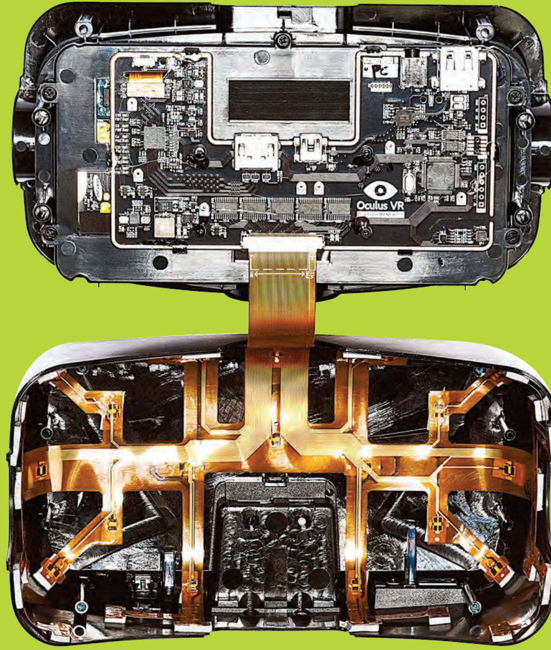
Oculus Rift'i alırken herkes gibi aklımda mümkün olabildiğince çok oyun oynamak vardı ama elinizdeki aletin tek başına bir oyun ekipmanı veya bir yarış koltuğu gibi pahalı bir aksesuardan fazlası olduğunu kullandıkça anlıyorsunuz. Sürekli yeni kullanım alanları geliyor aklınıza: Örneğin evinizin iç dekorasyonuyla uğraşırken, bitince neye benzeyeceğini Oculus'la görebiliyorsunuz, odalarını gezebiliyorsunuz. Aynı şekilde tarihi olayları, mekânları yerinde görebilmenin ve hatta insanlarla hayalinizdeki noktalarda bu vizör yardımıyla buluşmanın gayet mümkün olacağını düşünüyorum. Tüm uçuk fikirlerin hayata geçmesi için zamana ihtiyaç var elbette ama şimdiden kafalar ve eller çalışıyor, Oculus çok farklı amaçlar için kullanılıyor. Örneğin kullanıcıların örümcek korkusunu yenebilmeleri için, masada bulunan sanal elin üzerinde örümceklerin gezdiği bir oyuncuk bile var.

Tek başına Rift'in bunlar için yeterli olup olamayacağı ise bambaşka bir soru. Şahsen şu darbe alındığında tepki veren yeleklerden birini ve Razer'ın aşırı hassas hareketli kontrol aleti Hydra'yı bu cihazla deneme şansı buldum. İkisinin de sanal gerçeklik deneyimimi muazzam biçimde güçlendirdiğini söylemem gerekiyor. Oyunda var olmanın ötesinde ellerinizin de oyunun bir parçası olması, masanın üzerinde olmayan bir kitabı tutmak, beyninizi kandırmak öyle ilginç bir duygu ki... Tabii Oculus'un televizyon kadar yaygınlaşabilmesi için aynı zamanda evlere de girmesi gerekiyor. Tek bir parça cihaz alırken bu mümkün elbette. Lakin aynısını hareket algılayıcılar, titreşimli yelekler veya sanal koşu bantları için söylemek zor.

YA TUTMAZSA?

Rift'in sevmediğim yanlarından biri de önünüzde yeni bir dünya açarken, aynı zamanda sizi bulunduğunuz dünyadan soyutluyor oluşu. Evimde birileri varken mesela, Rift'i mümkün olabildiğince az kullanmaya çalışıyorum. Çünkü kulaklıklar da söz konusu olduğunda, eve hırsız girse, Tazmanya Canavarı ortalığı dağıtsa veya en basitinden ev ahalisinden birileri düşse kalkamasa duymamın imkanı yok. Kimse yokken de kafam rahat edemiyor yine de; "Acaba kapı mı çaldı", "Eve hırsız girdi de şu an gülerek beni mi izliyor" düşünceleri içinde akıl sağlığıyla

NASIL ÇALIŞIYOR?



Oculus Rift'in çalışma mantığı sandığınız kadar karışık değil. Asıl zor olan bu sistemi çalıştırabilecek bilgisayarların yaygınlaşmasıydı ki o yolda emin adımlarla ilerliyoruz.

Oculus Rift ekranı, aslında cep telefonlarında da kullanılan tek bir Amoled ekran içeriyor. Ekranda oyun görüntüleri iki göze denk gelecek şekilde ikiye bölünmüş şekilde oynatılıyor ve bu şekilde derinlik sağlanıyor. Kullanılan ekranın fazla özelliği yok hatta Samsung Galaxy Note 3 ile aynı ekrana sahip olduğunu bilmek belki sizi şaşırtabilir. Kullanılan geniş mercekli lensler ise sadece bir ekrana bakmanızı değil, insan gözü misali 110 derecelik bir açıyla bütün çevrenizi görmenizi sağlıyor. Oyuncuya varlığını hissettiren kavram ise, bütün bu derinlik hissinin kafa takibiyle veriliyor oluşu. Bunu da sağlayan iki yöntem var. Bunlardan ilki sağ, sol, yukarı, aşağı gibi düzlemsel hareketleri algılayan Gyro sensörler. Bunlar da doğrudan cep telefonlarına geliştirilmiş teknolojiler olduğu için çok etkileyici ve pahalı sayılmazlar. Diğer teknoloji ise Oculus vizörünün içine gizlenmiş, çıplak gözle görülmeyen kızılötesi ışınlar. Bu ışınları uygun bir konuma yerleştirilmiş kamera topluyor ve kafanızı ileri mi yoksa geri mi götürdüğünüzü algılayabiliyor. Bu sayede ekranda gördüğünüz nesnelere kafanızı yakınlaştırarak "zoom-in" yapıyorsunuz.

OCULUS MODELLERİ

NELER GÖRDÜK, NELER GEÇİRDİK?

Oculus, yola 2012'de Kickstarter projesi olarak çıktığında herkesi net bir şekilde uyarmıştı: Bu bir geliştirici kitidir, son kullanıcı ürünü DEĞİLDİR! Bu sebeple biçim değiştikçe değişti, teknik olarak da değişip gelişmeye devam ediyor. **-Sarp**

DEV. KIT. 1

Oculus'un Kickstarter'da 300 dolar verenlere yolladığı o ilk ürün buydu işte. Göz başına 640 X 800 çözünürlük sunan 380gr civarında ağırlığı olan kit Oculus macerasının kullanıcıyla buluşan başlangıcıydı. Oculus'un daha önce insanlara gösterdiği, ama satışa sunulmayan toplamda 720p çözünürlük sunan prototipinden daha üst bir teknolojiydi yani. Ama mide bulantısı, özellikle açık ren-gin fazla olduğu görüntüler gibi faktörlerde can yakan, ses desteği bulunmayan bu model zaten tahmin edeceğiniz üzere erken emekli oldu.



CRYSTAL COVE

Oculus'un ikinci aşaması piyasaya sunulmamıştı, yani en azından hemen değil. Crystal Cove, ilk kez CES 2014'te insanların kullanımına sunuldu ve satılmayacağının altı net şekilde çizildi. LCD ekranların yerini OLED aldı ve çözünürlük toplamda Full HD, göz başına ise 960X1080 olarak sunuldu. Ama asıl olay hareket yakalama ve takibinin artık setin bir parçası olmasıydı. Daha önce





test edemedim bu cihazı.

Oculus Rift'in şu an en büyük sorunuysa maliyeti. Teknoloji görülmeye değer noktaya geldi belki ama hâlâ yeterince ucuz sayılmaz. Çünkü tek başına vizörü almakla bitmiyor olay. Ayrıca açtığınız programların vizördeki ekranların yenilenme hızına denk gelecek şekilde, saniyede 70 görüntü karesi gösterebilmesi gerekiyor. PlayStation 4 ve Xbox One gibi güçlü konsolların bile son dönem oyunlarını orta karar ayarlarda zar zor 30fps olarak açabildiğini düşünürsek, muhtemelen cihazla birlikte canavar bir ekran kartı almanız da gerekecek. Ben bunu yaptım ve aldığım deneyimin kalitesini büyük oranda yazılımlar kadar bu da belirledi. Peki bunu yapmadan, ilk gördüğü yerde Rift'i alanlar ne olacak? Ne yazık ki, bu kullanıcıların deneyimi ve paylaşımları da sanal gerçeklik konseptinin üzerindeki şüphe bulutunu bir süre daha kalınlaştırmaya devam edecek.

Oculus Rift'in Facebook tarafından alınmasının bu açıdan hayırlı bir gelişme olduğunu da düşünüyorum. Gerçekten şimdiye kadar çıkmış en önemli ve etkileyici teknolojilerden biri, lakin oyuncular haricinde kimse ne şekilde nasıl kullanılacağını bilmiyor. Direksiyonlar gibi pahalı ve kimsede olmayan bir aksesuar olarak mı kalacak? Her evde bir tane olacak kadar yaygın kullanım alanı bulacak mı? En basitinden ne tür oyunları olacak? Oyuncular olarak, *Alien* gibi ciddi ve zorlu oyunlar mı oynayacağız yoksa *Surgeon Simulator* gibi basit temalı yapımlarla mı yetineceğiz? Teknoloji kesinlikle burada ve hazır ama Facebook, elindeki devasa pazarlama imkânını kullanarak kitleleri ikna etmek için Oculus Rift'in ne olduğunu çok iyi anlatmalı. Çünkü gerçekten o vizörü takıp kendinizi oyunun içinde bulmadığınız sürece ne olduğunu anlamanız zor. Henüz birebir olarak VR deneyimi yaşamadıysanız, bu satırları okurken kafanızda canlanan şeylerin emin olun o muazzam ve etkileyici gerçeklikle fazla alakası yok.



Cihaz için oyun veya yazılım yapmayı düşünmüyorsanız, Oculus Rift'i şu an almanın erken olduğunu düşünüyorum ama zaten bu dosya konusunun yazılma amacı da bu değil. Burada size geleceğin geldiğini müjdeliyoruz. Son 20 yıldır çok az değişen, bilindik yöntem ve türlerden şaşmayan oyun sektörü çok yakında büyük değişiklikler yaşayacak. Daha önce bayıldığımız türlerin unutulduğunu gördüğünüzde ve aklınıza hiç gelmeyecek yeni oyun türleri çıktığında lütfen şaşırmayın. Çünkü hepsinin merkezinde Oculus Rift ve benzeri sanal gerçeklik cihazları duruyor olacak.

sadece kafanın hareketini algılayan sistem kamera ve gözlüğün üstündeki noktalar sayesinde eğilme, yana yatma gibi hareketlerin de kaydı aktarılabiliyordu.



DEV. KIT. 2

Hani Crystal Cove satılmıyordu da, sebebi Dev. Kit 2'ydi belli ki. Çünkü Crystal Cove'un biraz daha törpülenmiş, özellikle konfor ve dış görünüm anlamında elden geçirilmiş hali bu kit oldu. 2014'ün Mart'ında, yani iki aydan sonra OLED'in AMOLED'le değişmesi ile iyice düşen gecikme süresiyle çok daha başarılı bir performans sergiledi. İşin en ilginç noktası, parçalara ayrıldığında DK 2'nin Samsung Galaxy Note 3 ile aynı ekrana sahip olduğunun fark edilmesiydi. Ki zaten daha sonra Oculus ve Samsung'un ortak projesi Gear VR da bir yerlerden gösterdi kendisini.



CRESCENT BAY

Dev Kit 2, şimdilik piyasada satılan en üst seviye Oculus Rift modeli. Ama başka bir prototip de kendisini gösterdi. 2014'ün Eylül ayında Oculus'un kendi etkinliği Oculus Connect'te görülen Crescent Bay, belki de teknik anlamda en ketum ama aşama olarak en ileride olanı. Bu sefer bir odanın içinde takip yapabilen, kafanın arkasına denk gelen bantta da takip noktaları olan Crescent Bay, dahili kulaklıklara da sahip. Son olarak CES 2015'te görünen Crescent Bay, fısıltılara göre tüketici modelinden önceki son ürün olacak gibi görünüyor.



OCULUS OYUNLARI VE DENEYİMLERİ

Aşağıdaki görüntüler oyunların normal halleridir.



ASSETTO CORSA

Simülasyon yarış oyunlarını seviyorsanız, *Assetto Corsa*'yı duymuşsunuzdur. Oyun Kickstarter ile oyuncular tarafından finanse edildi ve o günden itibaren gelişimine devam ediyor. Oculus Rift olmadan oyunu incelemeye kalksam muhtemelen epey zorlanırdım. Zira bir simülasyondan ne bekliyorsanız onları vaat ediyor. Gerçek pistler, hızlı araçlar ve son derece gerçekçi bir sürüş deneyimi... Oculus Rift'i taktığınızdaysa paranız varsa kalbinize araba sevgisi katacak bir aşk şiiriyle karşı karşıya kalıyorsunuz.

Oyunu birden fazla kamera açısıyla oynamanız mümkün ama onlara ihtiyacınız olmayacak. Kokpit kamerasıyla, kendinizi aracın içinde bulduktan sonra en azından ilk beş seferde kendinizi yarışı bırakıp arabayı inceliyor bulacaksınız. Direksiyon simidi, kapı kolları, vites kolu, hız göstergeleri derken normalde hiç umursamayacağınız ama Rift ile etkileyici hale gelen o kadar çok detay var ki. Developer Kit 2'ye sahipseniz sadece oturduğunuz yerde dönen bir kafa olarak kalmayacaksınız. Kafanızı yaklaştırıp direksiyonun dikişlerindeki detayları veya vites topuzundaki sembolleri dahi görebiliyorsunuz. Yarış oyunlarını sevmeme rağmen, kendime bir araba manyağı diyemem. Bu oyun beni bir araba delisi yapmadı belki ama araç severlerin arabalarında ne bulduklarını sonunda anlayabildiğimi düşünüyorum.

Yarış konusuna gelirsek, Oculus Rift kullanıcısına muazzam bir avantaj sağlıyor. Kafanızı doğal hareket ettiriyorsunuz, aynalara bakmak çok kolay ve en önemlisi hız duygusunu ve yoldaki referansları anlamak çok kolay. Hız duygusunu veremeyen oyunlarda aracın varlığını ve kapladığı alanı anlamak zordur. Oculus Rift takılıyken bu kesinlikle hiç sorun olmuyor. Oculus Rift sahibiyseniz ve *Assetto Corsa*'yı satın almayı düşünüyorsanız üstü açık Shelby Cobra'ya binmenizi tavsiye ederim. Kafanızı kapının üstünden çıkarıp kapıdaki logoları ve yazıları okumak bile yarışmaya gerek duymadan oyunun parasının hakkını vermesini sağlıyor.

VR NOTU 8
- **Tür:** Yarış
- **Yapım:** Kunos Simulazioni
- **Dağıtım:** Steam



NOLIMITS ROLLER COASTER 2

Oculus için olmazsa olmaz demolardan biri hep hız treni (roller coaster) oyunları olmuştu, dolayısıyla birinin bunun üzerine gidip ciddi bir oyun yapması kaçınılmazdı. *NoLimits Roller Coaster* sadece bu araçlara binmenize değil, aynı zamanda kendi roller coaster'larınızı yapıp Steam üzerinden paylaşmanıza imkan veriyor ki bu deneyimi bu kadar özel yapan şeylerden biri de bu.

Oyunun kontrolleri gayet basit. Parka yürümek ve araca binmek dışında hiçbir şey yapmanız gerekmiyor. Hatta yarattığınız alanda tek bir roller coaster varsa doğrudan içinde başlıyorsunuz. Etrafınıza bakıp manzarayı ve o korkunç yokuşları incelemek dışında da yapacak fazla bir şeyiniz olmuyor. *NoLimits Roller Coaster* özünde özel bir oyun, çünkü bütün yapımlar midenizi bulandırmadan ve sizi yormadan oynatmaya çalışırken, bu oyun tam aksini başarmayı hedefliyor. Ve açıkçası bunu başarıyor da. Oyun içinde koltuklar arasında yer değiştirebiliyor ve farklı açılardan aynı deneyimi yaşayabiliyorsunuz. İşin güzel yanı çoğu oyunda olduğu gibi tek bir hızlı tren tipi de yok. Yukarıdan asmalı, raylı, manyetik gibi farklı hızlı trenler sesinden görüntüsüne kadar farklı sunum şansları yaratıyor.

Şimdiye kadar *NoLimits*'i Oculus ile deneyip de etkilenmeyen hiç kimseye rastlamadım (eve insanları çağırıp yaptığım deneylerden bahsediyorum). Kullanıcı içeriğini de hesaba katarsak *NoLimits Roller Coaster* sanal gerçekliğe giriş için doğru bir adım olacak gibi gözüküyor.

VR NOTU 8+
- **Tür:** Simülasyon
- **Yapım:** Ole Lange
- **Dağıtım:** Redkin-Osmos



ALIEN ISOLATION

Muhtemelen *Alien Isolation*'ın sanal gerçeklik desteği olduğundan haberiniz yoktur. Çıkışından önce, oyunculara VR sürümü oynatılsa da ne hikmetse bu özellik bir anda ortadan kaybolmuştu. Neyse ki her şeyin altını üstünü getirmeyi seven oyuncular bu duruma da bir çare bulmuş durumda.

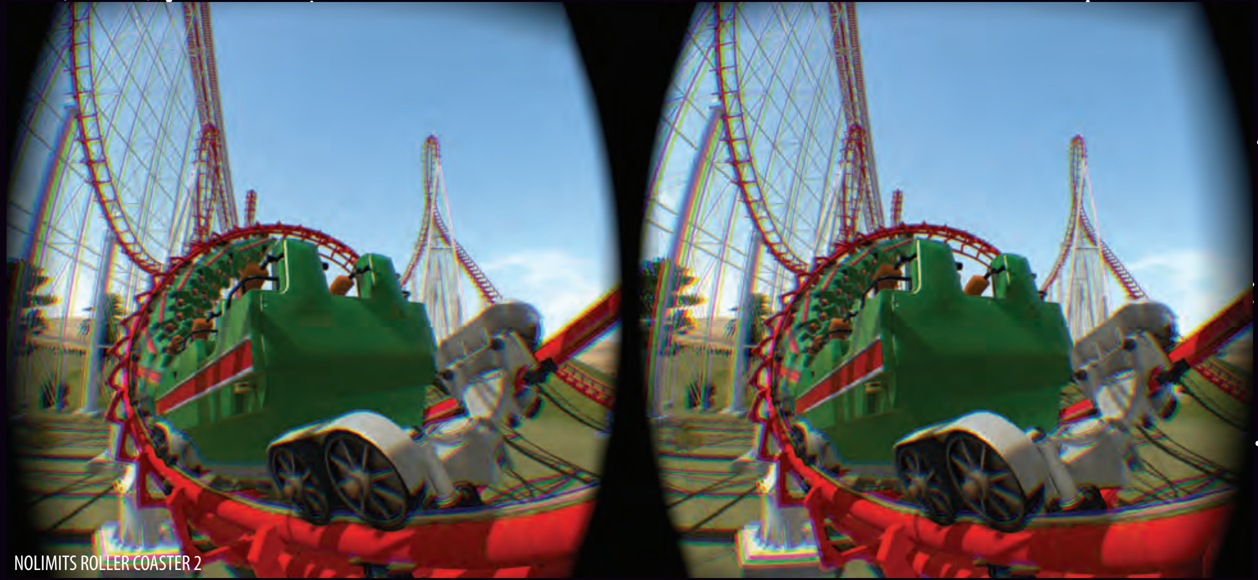
Alien Isolation'ı sanal gerçeklikle açması biraz zor olsa da bütün çabalarınıza değiyor. Zaten korkutucu ve rahatsız edici olan o kedi-fare tarzındaki oynanış, duvar kenarlarından kafa uzatarak, kutuların dolapların arkasından "gerçekten" bakarak çok daha etkileyici bir hal alıyor. Sanal gerçekliği bu kadar iyi desteklerken ne hikmetse bunu duyurmamaları, muhtemelen oyunun ileride bir de sanal gerçeklik sürümünün geleceğini işaret etse de bu konuda yapacak fazla bir şey yok. Zaman zaman Alien saldırısında oyun biraz saçmalıyor. Kafamız tam olması gerektiği yerde durmuyor ve normalde otomatik hale geçen kamera burada düzgün tepki veremiyor.

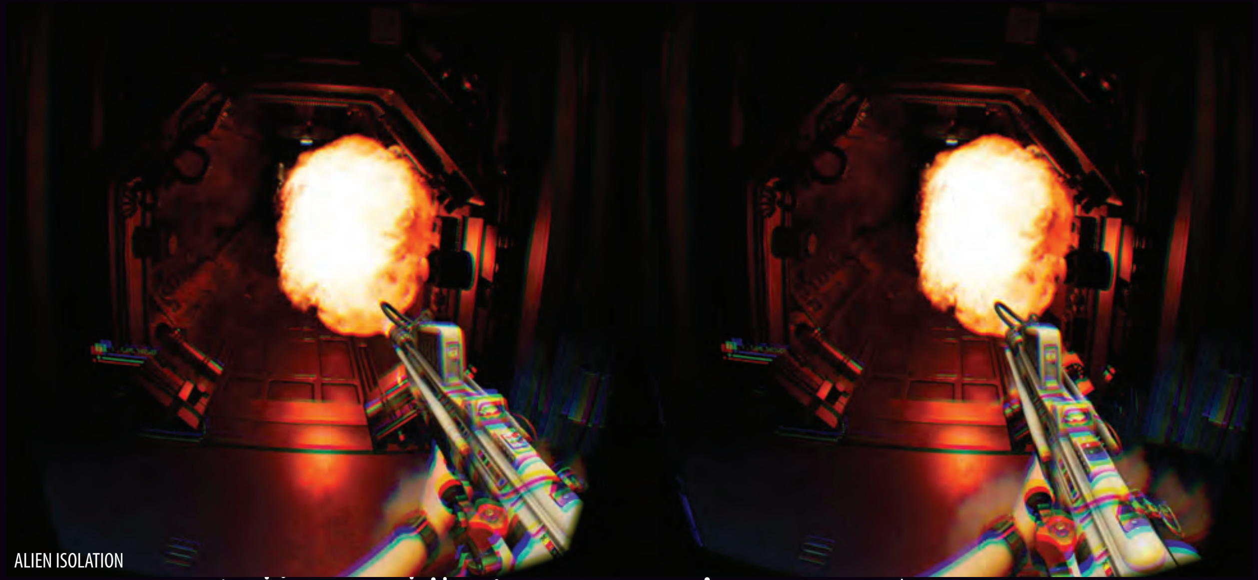
Alien Isolation Oculus Rift için kaliteli bir korku oyunu arıyorsanız hiç düşünmeden ilk tercihiniz olmayı hak ediyor. Yalnız unutmayın, oyunun kalitesi ne kadar artarsa sistem gereksinimleri de o kadar zorlayıcı oluyor. Oculus Rift söz konusu olduğunda bu zorluğu ikiyle çarpın. Bilgisayarınızın akıcı olarak 70fps vermeyeceğini düşünüyorsanız başka oyunlara bakmayı düşünebilirsiniz.

VR NOTU 7
- **Tür:** Korku
- **Yapım:** Creative Assembly
- **Dağıtım:** Sega

Oyunların Oculus Rift ile oynandığı halleri.


ASSETTO CORSA


NOLIMITS ROLLER COASTER 2


ALIEN ISOLATION

PEKİ BAŞKA NELER VAR?





Oculus, şu anda VR sahnesinin en popüler çocuğu olsa bile güçlü rakipleri var ve hepsi de kendilerince artı değerler katarak geliyorlar bu pazara. Tabii bahsi geçecek ürünlerin hepsi Rift ile aynı kaderi paylaşıyor: Daha hiçbiri tüketici seviyesinde ürünle pazarda yer almıyor. O nedenle şimdilik olumlu baktığımız bu ürünlerin hepsi çıkmaya yakın patlayabilir, biz de bu açıklama sayesinde tertemiz kurtarabiliriz. **-Sarp**

RAZER OSVR



Bu ismi aklınıza kazıyın, çünkü VR dünyasında çok güzel bir işe imza attı Razer. OSVR, aslında Open-Source Virtual Reality'nin kısaltması ve evet, herkes bu aletin şemalarına erişebiliyor. Hatta yakınlarınızda 3B yazıcı varsa gövdeyi oradan da basabiliyorsunuz. Dev Kit'i 200 dolara alabiliyorsunuz ve Haziran'da evinizde olacak. Ama kendiniz yapma niyetindeyseniz verilere ulaşabilirsiniz. Ben başvurdum ve dosyayı yazana kadar gelir diye umuyordum ama CES yüzünden çok birikme olmuş, keşke o tür detayları da paylaşabilseydim. Ama kaynağı burada, çekinmeyin ve dalın: ***www.osvr.com***

OSVR'ın iki büyük özelliği var. Bunlardan ilki sistemin Leap Motion ile uyumlu olması. Çünkü CES'te insanların denediği teknoloji demosunda el hareketleriniz Motion tarafından algılanıyordu. Alnınızın ortasına yapıştırılan düğün parası misali Motion'la durmak komik gelecekse, zaten kafanızdaki ekrana dünden razı olduğunuzu belirtmek isterim. İkinci özelliği ise astigmat hariç, lenslerinin hareket kabiliyeti sayesinde gözlüksüz kullanılabiliyor olması. Tabii 4'e kapı dayamış astigmatları ile bu haber ben ve benim gibileri hiç mutlu etmeyecek, çünkü OSVR şimdilik gözlükle pek barışık değil. Ama diğerleri için, gözlüksüz VR dönemi gelebilir.

- **Çıkış Tarihi:** Yaz 2015 (Geliştirici)
- **Fiyatı:** 199 dolar

SULON CORTEX

VR teknolojilerinin bizi en çok kilitlediği nokta, evlerimizin hangar gibi olmaması. Kurşundan kaçalım derken kafayı kitaplığa vurmamız kesin olsa da Sulon galiba doğru bir çözüm bulmuş. Virtual ve Augmented kavramlarını birleştirip piyasaya sunmayı planladığı Cortex, bu işe kablosuz bir çözüm sunma niyetinde.

Cortex'in ön kısmında, gözlerinizin yerine geçmiş gibi görünen iki adet objektifi var. Bunlar, çevrenizdeki duvarları tarayıp sizin için sanal bir bariyer oluşturuyorlar. Cortex'in kablosuz olması, hem bir lütuf hem de bir lanet aslında. Çünkü kafanın üst-arkasına denk gelen kocaman bir küreyle bayağı iri duruyor. Ama kablosuz demiştik, yani CPU'su ile tüm işlemi kendi bünyesinde yapıyor. Elektrik için bile kabloya ihtiyacı yok, bataryası var. CES'teki demo bir motorun parçalara ayrılıp el hareketleriyle olabildiğince doğal olarak kurcalanmasını kapsasa da GDC'de daha fazla oyuna dair kullanım örnekleri görebileceğiz.

- **Çıkış Tarihi:** 2015 ikinci çeyrek (Geliştirici)
- **Fiyatı:** 499 dolar

MICROSOFT HOLOLENS

Biz bu dosyayı hazırlarken Microsoft sıkı bir hamleyle Windows 10'u tanıttı. Sistem, hologram teknolojisini destekleyecek. "Ama ya gözlüğü?" derken de Microsoft sahneye HoloLens'i çıkardı. Bu alet, VR-AR farkından dolayı tam anlamıyla Oculus'un rakibi değil.

HoloLens'in amacı bize artırılmış gerçeklik (Augmented Reality) sunmak. Dört kamerasıyla 120'ye 120 derece algıladığı dünyamızın üstüne hologramlar ekleyip sanal yaşamla gerçeği birbirine geçirmek. Kameralar ellerinizi neredeyse doğal salınmış haldeyken bile algılayabiliyor, kameraların Kinect 2.0'ın performansından da daha iyi olacağı tahmin ediliyor. HoloLens'ten çıkan bir kablo falan yok, çünkü kendi işlemci ünitesine sahip: Holographic Processor Unit (HPU). İsmi bile karizmatik olan bu aletin amacı el hareketleri, kameraların çektiği gerçek dünya ve hologramlara ait terabaytlarca veriyi işleyebilmek.



Ekran konusunda net bir çözünürlük bilgisi verilmeyen (ama HD'ymiş), ses kalitesi konusunda da teknolojisinden pek bahsetmeyen, Richmond'daki etkinlikte deneyen basın mensuplarını demolarıyla pek de hayal kırıklığına uğratmayan bu deli alet ilkbaharda geliştiricilere ulaştırılacakmış. tüketici sürümü içinse daha uzun yol var. Gelecek aya hakkında biraz daha fazla bilgi çıkarsa, DATA'da kendisine güzel bir yerin ayrıldığını görmeniz muhtemel zaten.

Rift, gücünü PC'den alıyor ve PS4'ün Morpheus'u, DK2 seviyesinde olup konsolu yorarken Oculus'la AAA oyunlarda yarışamıyor. Aynı şekilde Xbox One'a özel bir cihaz da burada yer almazdı zaten. HoloLens ise farklı bir kulvardan gelip sürpriz yaptı.

- **Çıkış Tarihi:** Windows 10 takvimi içinde bir ara
- **Fiyatı:** Sizce?

PINĆ VR

Bu proje aslında Oculus destekli Samsung VR'a benziyor gibi gözükse de, bambaşka bir yerden yakalıyor olayı. Temelleri "her daim yanınızda taşınabilir bir VR"dan çıkan Pinć'in özelliği telefon kabı olmasında. Başta iPhone 6 ve 6 Plus için düşünülen ama Android ağına da yayılması planlanan bu telefon kılıfı, açılıp bir VR gözlük olabiliyor. IndieGoGo sayfasında para toplamak için yola çıkan proje 99 dolarlık fiyata sahip.



Pinć'in ön tarafında bir adet de kamera lensi var. Bu lensin özelliği, gerçek dünyayı taramaktan öte parmaklarınızın ucunda bulunan LED'li kontrol cihazlarını algılayabilmek. Böylelikle ellerinizde ekstra bir kontrol cihazı olmadan içeriğe müdahale etme şansınız var. Tabii dokunmatik cihazın kapasitesinde olan bu parçalar karmaşık oyun sistemleri için uygun değil. Zaten nihayetinde telefonunuzun içinde gezinmenizi sağlayan uygulaması ve üçüncü parti uygulamalara vermesi beklenen desteğiyle karmaşık sistemlere (konsol ve PC'ler) uygun olmasına da gerek yok. Tabii katlanabilir olması lazım, bunun için de kalın göz lensleri yerine Fresnel lensleri kullanıyor Pinć. Tam olarak son üründe kaliteyi nasıl koruyacağı merak konusu olsa da, şimdilik diğer VR'ların vereceği görüntüyü az çok verdiği söyleniyor.

- **Çıkış Tarihi:** 2015 Sonu
- **Fiyatı:** 99 dolar

SAMSUNG GEAR VR

Samsung'un bu ürünü aslında yeni bir hikâye değil. Oculus ve Samsung'un ortak çalışması olan Gear VR, kendince de uygun fiyatlı. Gerçi 199 dolarlık fiyatına aldanmamak lazım, çünkü Galaxy Note 4 telefondan başkasına yâr olmayan bir alet Gear VR. Aralık ayında Innovator adı altında geliştirici sürümü çıkmış olan ürünün son kullanıcı modeli tahminen 2015 yazında kendisini gösterebilir. Tabii uyumlu olduğu telefon yelpazesini de genişletmesini umuyoruz.

Telefon temelinde çalışması sadece ekran konusunda yardımcı olmuyor ürüne. Ne yazık ki Oculus'un desteğini alsa da PC'ye ve Oculus'un sistemlerine bağlanamıyor Gear VR. Şimdilik mini oyunlar, birkaç teknoloji demosu dışında sunabildiği pek bir şey yok. Zaten telefon ve VR teknolojisinin yan yana gelmesindeki artı değeri film / video izlemek dışında kafaya çok oturtamıyorum. Özellikle Gear VR taşınma konusunda ergonomik bir tasarım çözümü getirmezken.

- **Çıkış Tarihi:** 2015 yazı (Geliştirici)
- **Fiyatı:** 199 dolar (Telefonsuz)



AVEGANT GLYPH

Belki de VR dünyasında Oculus'un dışında en çok tuttuğum ürün budur. İlk olarak Kickstarter'ını Ocak 2014'te yakaladığım bu aleti uzun zamandır takip etmekteyim. Özellikle Oculus'un DK1'ini denedikten sonra LED ampüllerin VR mevzusuna ne kadar da ağır limon sıktığını gördüğüm için. Çünkü Glyph'in önemli bir özelliği var, o da ekran teknolojisi yerine "doğrudan retinaya görüntü ulaştırmak" konusundaki çabası. Hatta bu sistemin adı da Virtual Retina Display (VRD).

Sistem, gözlerimizin çalışmasına benzer çalışıyor. Düşük güçteki LED'ler tarafından oluşturulan imaj ilk aşama lenslerden geçiyor. Bunun sonrasında iki milyon küçük ayna (bu tür sayısal değerleri fırlatmayı çok seviyor firmalar) tarafından ışık gözümüze doğru şekilde yansıtılıyor. Mevzu görüntünün önce büyüteç gibi lenslerle büyütülüp sonra retinamıza düşmek adına tekrar küçülmemesi gibi anlatılıyor ama yine de kulağı tırmalayan, biraz riskli gibi gözüken bir prosedürü var. Etraftaki yorumlar ise bu sistemin çok da tehlikeli olmadığını söylüyorlar. Nihayetinde tek tek LED ampüllerini saymadığınız, daha net ve cam gibi olmaya yakın bir görüntü karşılıyor sizleri.

Glyph'in bu uçuk görüntü teknolojisinin dışında üç büyük özelliği var. Bunlardan ilki sistemin aynı zamanda bir kulaklık olması. Yani Glyph, aslında kulaklığın parçalarını birbirine bağlayan bandın üstüne yerleştirmiş durumda ekranı. Yavaşça aşağıya indiriyor, göz hizanıza getiriyoysunuz ve VR deneyimi başlıyor. Bunu da ses ile birleştiren, Oculus'un Crescent Bay prototipi dışında tek örneği şu anda. İkincisi, bağlanma açısından mobil cihazlardan konsollara ve PC'ye uyumlu olması. Bu kısmı tam olarak nasıl çözdüklerini biz de bilmiyoruz, ama hepsiyle uyumu olacakmış. Son olarak bu kadar mobil bir cihaza rağmen kafa takibini yapabiliyor olması. Tabii üç boyutlu uzayda değil ama, Oculus DK 1'den beri var olan teknolojiyi barındırıyor.

- **Çıkış Tarihi:** 2015 Sonbahar
- **Fiyatı:** 599 dolar

OCULUS RIFT'İ NEREDEN ALIRIM?

Hatırlatıyorum, bir geliştirici değilseniz veya oyun yapma hayalleriniz yoksa Oculus Rift'i şimdiden almanız pek akıl kârı olmayabilir. Cihazın ekranı başta olmak üzere geliştirilebilecek oldukça fazla yanı var ve daha iyi bir sürümü çıktığında muhtemelen üzülen siz olursunuz.

Türkiye pazarında Oculus Rift bulmak mümkün ama 2000 TL gibi mantıksız fiyatlardan satılıyor. Bunun yerine sitesi oculus.com'dan normal olarak sipariş vererek 480 dolar + 160 lira gümrük ücreti karşılığı cihazı alabilirsiniz. Sipariş verince 3 ay bekleyeceksin yalanlarına da inanmayın lütfen, ilk parti ürünler talep olduğu için biraz gecikme olmuştu ama şu an sipariş verseniz 1-2 hafta içinde elinizde oluyor cihaz.

Oculus.com'dan siparişinizi tamamladıktan sonra hemen paranızı harcamış olmuyorsunuz. Ürün kargoya verildikten sonra çekim yapılıyor ve Rift gümrüğe girene kadar herhangi bir gecikmeye uğramıyor. Oculus Rift'in gümrük parası tam olarak 160 TL. Asıl zorlu kısım olan gümrük işlemlerini ise email yoluyla vekalet vereceğiniz aracı firma sizin için çözüyor. Şahsen benim en çok zorlandığım iş, bankaya gidip gümrük firmasına o gümrük ücretini havale etmekti. Bütün bu işlemler tamamlandığında Oculus Rift sorunsuz olarak kapınıza gelecektir. Gümrüğe dair yalanlara kanmayın sakın. Anladığım kadarıyla bu tarz dedikodular para kazanmak isteyen çakallar tarafından yayılıyor. **-Ali**

OGZ ÖN İNCELEME ÖZEL

UNCHARTED 4
A Thief's End

AMA HANGİ HIRSIZIN SONU?

-SİNAN AKKOL

Zavallı Lara Croft... Sen onca zenginliğinle yıllar boyu ailemizin mezar hırsızı, yadigar avcısı ol; ondan sonra Minesota'lı öksüz bir delikanlı bir gecede ününü elinden alıversin. Eeee, etme bulma dünyası, sen değil misin Indy Jones'dan bu payeyi çalan? Eninde sonunda senden de alacaklardı elbet.

Naughty Dog'un biricik karakteri Nathan Drake'le ilk tanışmamızın üstünden tam 8 yıl geçti. PlayStation 3'ün ilk oyunlarından olan *Uncharted: Drake's Fortune*'ın üstüne *Uncharted 2* ve *3* ile çok şeyler eklendi. Bizim ülkemiz açısından, üçüncü oyunun tümüyle Türkçe seslendirmeli olması, Türkiye'de tüm zamanların en çok satan konsol oyunlarından birisi olmasını sağladı. Su gibi akıcı bir şekilde birbirinin içine girmiş dövüş ve çatışma mekanikleri, sevilesi karakterleri, babanıza "bak, yeni bir Indiana Jones filmi çıkmış" deseniz yutturacağınız sinematikleri ve tam tadında zorlayan bulmaca ve platform oynanışıyla çıtayı çok yükseltti aksiyon oyunları kulvarında.

Sonra, Naughty Dog *The Last of Us*'ı çıkardı ve o çıtayı da alıp yörüngeye fırlattı.

Şimdiden açık açık söyleyeyim: İlk bakış yazılarında oyunu görmeden gazladıktan sonra, incelemede fıslamayı hiç sevmem. O yüzden *Uncharted 4*'ün *The Last of Us*'ın üstümüzde bıraktığı etkiyi bırakabileceğini sanmadığımı peşinen söyleyeyim. Ancak, Naughty Dog'un *TLOU*'dan öğrendiği pek çok dersi Nathan'ın en son macerasında başarılı bir şekilde kullanacaklarına eminim... Neden eminim? Çünkü *TLOU*'yu ilerleten en önemli etken, Joel ile Ellie'nin arasındaki ilişkinin nefretten, bir baba-kız sevgisine evrilmesiydi. İkisinin birbiri için yaptıkları, feda ettikleri, çektikleri acılar *TLOU*'ı *Uncharted* serisinden fersah fersah ayırmıştı. Önceki oyunlarda Nathan'ın Sully ve Elena ile olan ilişkilerinda asla bu olgunluğu göremedik. Bakmayın bıcır bıcır konuşmasına Nathan'ın, aslında çok ketum bir karakterdir kendisi. Ve bu ketumluğu aşıp, geçmişine bir kapı açması için hiç hesapta olmayan bir karakter ekleniyor son oyuna: Nathan'ın abisi **Sam**.

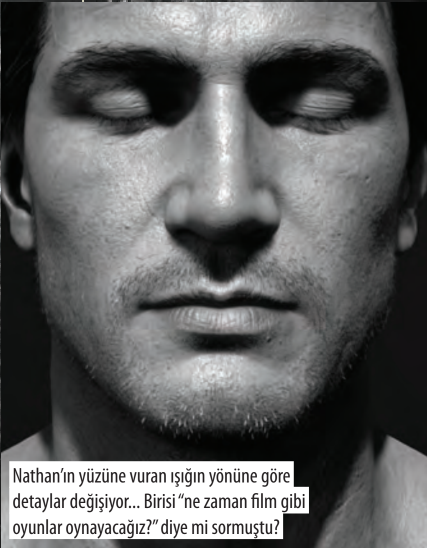
Sam'le Nathan'ın ilişkisi karanlık ve bayağı







Nolan North ve Troy Baker'ı aynı projede, üstelik abi-kardeş olarak izlemek keyifli olacak.



Nathan'ın yüzüne vuran ışığın yönüne göre detaylar değişiyor... Birisi "ne zaman film gibi oyunlar oynayacağız?" diye mi sormuştu?

gizemli. O kadar ki, Sully bile bilmiyor Nathan'ın bir abisi olduğunu. Aslında Nathan da uzun zamandır görmediği Sam'in çoktan öldüğünü zannediyor, bu yüzden bir gün kanlı canlı kapısına dayanınca şoka uğruyor...

Uncharted 3'ten üç yıl sonra başlıyor *Uncharted 4*. Elena ile evli ve "macerasız" bir hayat sürmekte olan Nathan'a büyük bir yem atıyor Sam: Ünlü korsan Henry Avery'nin hazinesi... Efsanevi korsan kolonisi Libertalia... Anlatılanlara göre taşıyamayacağı kadar büyük bir ganimete sahip olan Avery, korsanların rahatlıkla yaşayabileceği gizli bir koloni kurmuş, hazinesini de Madagaskar'daki adalardan birine saklamıştır. Sevdiği karısıyla maceracı ruhu arasında kalan Nathan, uzunca bir süre düşündükten sonra evinde kalmaya karar veriyor ve Sam'in teklifini geri çevirdikten on ay sonra da ilk çocuğunu kucağına alıyor.

Ve bir sonraki oyun burada başlıyor: *Uncharted 5: Action Sims in Retirement*...

...Desem de inanmadınız değil mi? Hayır, aksine Nathan abisinin teklifini kabul ediyor ve birlikte gemiye atlayıp Madagaskar'a doğru yola çıkıyorlar. Ancak, fırtınaya yakalanan gemi adanın açıklarında batıyor ve Nathan gözlerini bir kumsalda açıyor. İşte tam bu noktada, şu ünlü demo başlıyor: (*tinyurl.com/ogz88-drake*)

Elbette, Nathan'ın eski hayatına bu kadar çabuk dönebilmesi, Sully ve Elena'nın hiç hoşuna gitmeyecek. Oyunun hikâye örgüsünün çoğunun Nathan'ın öz abisine olan bağlılığıyla, büyük zorluklarla kurduğu kendi ailesi arasında kalışını işleyeceğine eminim. Yapımcılar bu *Uncharted*'ın Nathan'ın insani yönlerine ve karanlık geçmişine odaklanacağını söylüyor. Oyunla ilgili birkaç yerde geçen "her hazinenin bir bedeli vardır" cümlesi, bu maceranın peşine düşmenin Nathan'a kişisel bir bedele patlayacağını gösteriyor bence.

"GÖĞÜS KILLARI BİLE RÜZGÂRDA HAREKET EDECEK"

Görsel olarak, *Uncharted 4*'ten daha iyi ve detaycı gözüken bir oyun şimdiye kadar çıkmadı. Büyük ihtimalle oyun çıkana kadar, benim tahminim ondan da çok sonrasına kadar *Uncharted 4*'ten daha detaylı karakter ve çevre grafiklerine sahip bir oyun görmeyeceğiz. Yapımcıların 2014 sonlarındaki PlayStation Experience'da verdikleri konferansta söyledikleri ve gösterdiklerine bakılırsa, bu mümkün değil. Bir saatlik konferans Nathan'ın bedenindeki kılların her birinin rüzgarla nasıl hareket ettiğini ve kıyafetlerinin üstündeki dikişlerin bir grafik kaplama değil, ayrı öğeler olarak nasıl yapıldığını anlatmakla geçiyor çünkü!

Nasıl bir detaydan bahsettiklerini kısaca örneklendirmem gerekiyor sanırım: Nathan yumruklarını sıktığında, el eklemlerinin üstündeki deri beyazlıyor, kollarındaki ve ellerindeki damarlar şişiyor. Ufak bir su akıntısının altına girerse, tişörtünün dokusu, suyun neresine çarptığına göre gerçekçi bir şekilde ıslanıyor. Kavga ederken kafası akan bir suyun altına girerse, ıslanan ağırlığıyla saçı bir sağa bir sola yatıyor. Dövüşürken kolunu dirsekten kıvırdığında, kaslarının şiştiğini görüyorsunuz. ***(tinyurl.com/ogz88-detay)***

Şahsi fikrimi söyleyeyim mi? Bu kadar →





HENRY AVERY KiMDiR?

Aslında, çok ilginç ve bir ucundan da bizimle alakalı bir korsan Henry Avery. 1689'da İngiliz donanmasına katılmış, arada köle ticaretine bulaşınca 1693'te İngiltere'nin müttefiki olan İspanyolların Charles II adlı gemisine ikinci kaptan olarak atanmış. Ancak, geminin sahibi maaşları ödeyemeyince isyan çıkmış ve mürettebat Avery'yi kaptan yapmış. Önce Hint Okyanusu'na dalan Avery, birkaç gemiyi yağmalamış. Ama esas voleyi Arap Denizi'ne yönelince vurmuş.

Hac vazifesini yerine getirmeye gidenleri ve ticaret malları taşıyan 25 gemilik bir Babür İmparatorluğu filosuna rastlayan Avery, bunlara saldırmış. Yanındaki diğer korsan gemileriyle birlikte çoğuna zarar vermiş, ama esas ganimeti Fatih Muhammed adlı gemide bulmuş. Tam 2 milyon 100 bin lira değerinde mücevher ve değerli metal taşıyan bu gemiden aldığı yüklerle, Bahamalar'daki New Providence'a kaçmış Avery ve mürettebatı (evet, Assassin's Creed Black Flag'de oynadığımız mekana yani). Bunun o zaman için ne kadar müthiş bir ganimet olduğunu merak ediyorsanız, günümüz parasıyla 182 milyon lira ediyor Avery'nin Fatih Muhammed'den kaldırdığı ganimet.

Babür İmparatorluğu'yla arasını bozmak istemeyen İngiltere, başına müthiş bir ödül koyup tarihin ilk tüm dünya çapındaki insan avını başlatmış Avery için. Ancak, 1696'dan sonra Avery tarih kayıtlarından kaybolmuş. Sahte bir isimle İngiltere'ye dönüp yaşadığı veya tropik bir adaya yerleştiği gibi efsaneler olsa da, hiçbiri kesin değil.

Sanırım akıbetini Uncharted 4'te öğreneceğiz.



Maceranın başladığını tahmin ettiğimiz bu ada, Nathan Drake'in geleceğini şekillendirecek.



NAUGHTY DOG'DA BİR SORUN MU VAR?

Özellikle The Last of Us çıktıktan sonra, Naught Dog'dan ayrılan üst düzey yapımcıların haberleriyle sık sık karşılaşır olduk. Serbest çalışma ortamıyla ünlü olan ND'den bu göçün sebebini tam olarak bilemiyorum, ancak PS4'e acilen ve çok kaliteli birkaç oyun çıkartılmasını isteyen Sony'nin bu kaçışta bir parmağı olabileceğini düşünüyorum.

Aşağıdakiler son bir yılda Naughty Dog'dan ayrılan üst düzey yapımcılardan sadece birkaçı.

- **Justin Richmond** *(Yönetmen)*
- **Amy Hennig** *(Baş senarist)*
- **Nate Wells** *(Baş sanat yönetmeni)*
- **Michael Knowland** *(Baş karakter tasarımcısı)*

Gördüğünüz gibi, ekipten ayrılanlar yenilir yutulur seviyede değil. Oyunun akıbetiyle ilgili korkmakta haksız mıyım, siz söyleyin.

KÖTÜ ADAMLAR

Tabii ki Nathan'la Sam arasında geçmiyor tüm olay. Avery'nin hazinesinin peşinde olan gerçek kötü adamlar da var. Rafe de bizimkiler gibi bir hazine avcısı. Ama kötü yollar kullanmaktan çekinmiyor amacına ulaşmak için. Nadine ise Rafe'e silah gücü sağlayan bir paralı asker grubunun başını çekiyor. Bu ikilinin Nathan ve Sam'le olan mücadelesi işin rengini belirleyecek.



→ grafik detay manyaklığına gerçekten ihtiyaç yok. O aksiyonda kim fark edecek, nasıl fark edecek bunları? Daha önemlisi, neden fark etmesi gerekecek? Ne katacak oyuna? Neden buna emek ve zihin gücü harcanıyor anlayamadım, ama oyunun diğer yönlerinden ziyade görsel detaycılığa bu kadar eğilinmesi, kafamı kurcalıyor.

SAKLANDIM SANIYORDUM... YANILMIŞIM

Düşmanların düz siper arkasına yatma taktiğinin çok ötesinde, karmaşık mekanları kullanabildiklerini, "aşağı ve yukarı" konseptini daha iyi anladıklarını görüyoruz. Hatta, bir kenara tutunup aşağıya çektiğimiz düşmanın düşerken Nathan'ın bacağına yapıştığını, bir de onunla mücadele etmek zorunda kaldığını görüyoruz. Az önce yanında olan ve sohbet ettikleri arkadaşının artık ses vermediğini fark edip, zıplanabilecek uzaklıktaki yerlerden zıplayarak akıbetini araştırmaya giden düşmanlardan bahsediyoruz burada. Çatışmalarda arkasına saklandığımız siperler ağır ateş altında kırılıp eriyor, sık sık siper değiştirmeniz gerekiyor bu yüzden. Ancak, artık çatışma alanları çok daha geniş ve çok fazla yol ve yöntem var kullanabileceğiniz. Çatışmaya girdiğiniz adamları yandan sarmaya karar verirseniz mesela, geriye dönüp bir başka yerden dolaşabilirsiniz. Çatışma alanları bu bakımdan biraz *Crysis 2* ve *3*'ün "savaş baloncukları" sistemine benzemiş. Büyük çatışma alanlarına giden yol tek, ama bir kez oraya vardınız mı bu geniş alanda istediğiniz gibi at koşturmakta serbestsiniz.

Çatışmadan çatışmaya koşarken, aralardaki tırmanma bölümlerinde çok daha zorlu ve zengin yollarla karşılaşacaksınız. Çıkan her üç TPS'den ikisi "düz duvara tırmanan adam" içermeye başladığından, ufak birkaç farklılık eklenmiş yeni oyuna: Tırmanırken kullanabileceğiniz bir ip ve yumuşak yüzeylere saplayabildiğiniz Piton adlı bir kanca. Elinizle kavrayabileceğiniz bir çıkıntı olmayan bölgelerde kancaya tutunup ilerleyebiliyorsunuz, ama esas eğlence ipte. Düz tırmanırken kullanılabileceği gibi, Piton'la birleştirip uzak mesafelere atabiliyor, çatışmalara uçarak daldığınız bombastik girişler yapabiliyorsunuz. Savrulduğunuz ve doğru noktayı tutturmanız gereken, üstünüze çığ veya heyelan geldiği, yukarılardan bir şeylerin atıldığı en az yarım düzine sekans görür gibiyim.

BAKER & NORTH KARDEŞLER

Nathan'ın seslendirmesini alıştığımız gibi Nolan North yapıyor. Ancak, ondan daha büyük bir seslendirme devi, Troy Baker ekibe katılıyor bu oyunla. Nathan'ın ağabeyini seslendiriyor Troy. İki As'ın bir arada nasıl bir performans sergileyeceğini büyük bir merakla bekliyorum. Oyunlardaki karakterlerine ruh katma konusunda ikisinin de üstüne yok çünkü ve abi-kardeş arasındaki çatışmaları ve sevgiyi anlatan hikâyelerin, tek tabanca bir kahramanın hikâyesinden daima daha üstün olduğunu düşünmüşümdür.

İtiraf edeyim: *Uncharted 4*'ü çoğunuzun beklediği kadar büyük bir heyecanla bekleyemiyorum... Bir İlk Bakış yazısında okumayı beklemediğiniz bir cümleyle son paragrafa girdim, biliyorum. Ancak dürüst olmam gerekirse, Joel ve Ellie'nin yeni bir macerasına harcanabilecek iş gücünün başka bir oyuna harcanmasını kıskanıyorum biraz. Bir yandan da *Uncharted 4* ile gerçek anlamda yeni nesilde iyice pişen Naughty Dog'un *The Last of Us*'ın devamında neler yapabileceğini delicesine merak ediyorum. Tabii ki *Uncharted 4*'ü çıkınca delicesine oynayacağım; tıpkı önceki üçünü oynadığım gibi. Sadece, Nathan'ın kıyafetlerindeki dikişlerin ne kadar gerçekçi olduğunu ve kumaş shader'larına ne kadar önem verdiklerini bir saat anlatan yapımcıların, oyunun özündeki ruhu ıskalamalarından korkuyorum. Korkumun boşa çıkacağını umarak ve 2015'i Madagaskar'da bitireceğim günleri bekliyorum.



inceleme

Bilen Adam

200 TL'YE BAŞLAYAN DEĞİŞİM

Bu ay oyun dünyası genel olarak sessizlik içindeyken, Türkiye kaynıyordu. 1,5 yıllık GTA 5'in fiyatının Türkiye perakende satış fiyatı 200 TL olarak açıklandığında tepki sesleri yükseldi, ancak esas çıngar, aynı fiyatın Steam'de de belirmesiyle birlikte çıktı.

Steam Türk Lirası'na geçtiğinde diğer tüm firmaların oyunlarının fiyatları düşerken Ubisoft, 2K ve Capcom oyunlarının fiyatlarının yükselmesi büyük tepkiye yol açmış, bunun sebebi olarak da yerel oyun dağıtıcısı Aral İthalat gösterilmişti oyuncular tarafından. Konuyu Aral İthalat'la görüştüğümüzde kendi kontrollerinde olmayan Steam gibi bir sistemdeki fiyatlara müdahale edebilmelerinin mümkün olmadığını söylemişlerdi.

Ancak, fiyatlandırma sisteminin bu kadar basit olmadığını biliyoruz. "Retail" dediğimiz perakende dükkanlardaki fiyatlara karşı, dijital indirme platformlarındaki fiyatların çok daha düşük olması gerekirken, neden hâlâ Call of Duty, World of Warcraft gibi oyunların kutulu versiyonlarıyla dijitallerinin aynı fiyata satıldığı sorusunun iki cevabı var: (A) Perakende satış yapanları dijital dağıtım ağlarındaki düşük fiyatlara karşı ezdirmemek ve (B) Karlılığı maksimize etmek. Oyun alım alışkanlıklarımız hızla dijital indirmeye doğru evrilirken, bizim oyuna verdiğimiz para da mantığa aykırı bir şekilde bu yüzden artıyor.

Küresel dağıtıcı ile yerel distribütör arasındaki ilişki nasıl işliyor, rakamları yüzde yüz bilemiyoruz elbette. Ancak dijital dükkanlar gelişip fiziksel dükkanların yerini aldıkça, aradaki dengeyi sağlamak için özel fiyat ayarlamalarının yapıldığını Rusya, Meksika gibi ülkelerin fiyatlarından ve satış modellerinden biliyoruz. Haliyle, TL'ye geçişin ardından Türkiye'de en çok satış imkanına sahip 3 firmanın oyunlarının dünyada en pahalıya Türkiye Steam'de satılıyor olması kafaları karıştırıyor.

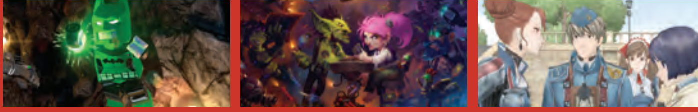
Kişiler gibi kuruluşlar da çıkarlarını korumak için uğraşır. Dolayısıyla Steam'deki en büyük 3 firmanın satış fiyatlarında Aral İthalat'ın bir rolünün olduğunu düşünmek de en doğal sonuç. Burada yapılması gereken en doğal şey, bu konudaki rahatsızlığı dile getirmek. Change.org'daki imza kampanyasının bu anlamda yerini bulduğunu düşünüyorum. Elbette bunu da ispatlamak mümkün değil ama bu kampanya ve bununla ilişkili sosyal medya ve sitelerdeki kalkışmalardan sonra (Oyungezer Online'da bize de çok büyük tepki vardı, yeterince ses çıkarmadığımız için) GTA 5'in Steam fiyatının 179 TL'ye indiğini görmüşsünüzdür. (Ki bu hâlâ çok pahalı bir fiyat, 78 dolara tekabül ediyor).

Her konuyu sineye çekmekten, hakkımızı aramaya yüksünme alışkanlığımızdan bir kurtulursak hem müşteri olarak, hem de medya olarak daha güçlü ve hakkı yenilmesi daha zor bir topluluk haline geliriz.

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Construction Simulator 2015	2	-
Disney Infinity: Marvel Superheroes	7	71
Distance	-	-
Elite Dangerous	8+	80
Escape Dead Island	4	40
Game of Thrones - Episode 1	9	75
Gauntlet	6	68
Hearthstone: Goblins vs Gnomes	-	85
Joe Dever's Lone Wolf	7	78
Killer Instinct Season 2	8	-
Kingdom Hearts HD II.5 Remix	8+	82
Lara Croft and the Temple of Osiris	7+	72
LEGO Batman 3: Beyond Gotham	6+	73
Little Big Planet 3	8+	79
Mount & Blade Warband: Viking Conquest	-	-
Never Alone	7+	72
PES 2015	7+	82
Tales From The Borderlands - Episode 1	8+	85
The Crew	6	62
The Golf Club	6+	70
The Hungry Horde	6+	61
The King of Fighters 98: Ultimate Match	7+	-
The Old City: Leviathan	6	65
The Talos Principle	9	87
Vakyria Chronicles	8+	83

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.





İNCELEMELERDE BU AY

	SAYFA
Assassin's Creed: Unity Dead Kings	67
Assetto Corsa	65
Countless Rooms of Death	55
Disorder	72
Dying Light	48
Far Cry 4: Escape from Durgesh	66
Final Fantasy XIII-2	56
Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes	53
Icewind Dale Enhanced Edition	68
Randal's Monday	57
Resident Evil Biohazard HD Remake	58
Saints Row: Gat out of Hell	52
The Witcher Adventure Game	54

Nasıl Notluyoruz?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

- **10** Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.
- **9** Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.
- **8** Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.
- **7** İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.
- **6** Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.
- **5** Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.
- **4** Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.
- **3** Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.
- **2** Berbat bir oyun.
- **1** Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.

"Very" Tabanı

Türkiye İnternet Kullanımında Kaçıncı?

Rakamlar gösteriyor ki, öyle çok övündüğümüz kadar da yukarılarda değiliz. Toplam internet kullanıcıları sayısı olarak 18. sıradayız. Esas ilginç olansa Vietnam, Filipinler ve Nijerya gibi ülkelerin bile bizim üstümüzde olması.

ÜLKE	İNTERNET KULLANICISI	NÜFUSUN % KAÇI	YILLIK ARTIŞ	TOPLAM NÜFUS
ÇİN	641601000	46%	24,021,000	1,393,783,000
ABD	279834000	87%	17,754,000	322,583,000
HİNDİSTAN	243198000	19%	29,859,598	1,267,401,000
JAPONYA	109252000	86%	7,668,000	126,999,800
BREZİLYA	107833000	53%	6,884,000	202,033,000
RUSYA	84437000	59%	7,494,000	142,467,000
ALMANYA	71727000	87%	1,525,000	82,652,000
NİJERYA	67101000	38%	9,365,000	178,516,000
İNGİLTERE	57075826	90%	1,574,653	63,489,000
FRANSA	55429000	86%	1,521,000	64,641,000
MEKSİKA	50923000	41%	3,423,000	123,799,000
GÜNEY KORE	45314000	92%	3,440,000	49,512,000
ENDONEZYA	42258000	17%	3,468,000	252,812,000
FİLİPİNLER	39470000	39%	3,435,000	100,096,000
İTALYA	36593000	60%	857,000	61,070,000
TÜRKİYE	35358000	47%	1,195,000	75,837,000
İSPANYA	35010000	74%	876,000	47,066,000
KANADA	33000000	93%	2,150,000	35,524,000

DYING LIGHT

N'OLUR BIRAKIN PEŞİMİ!

-ENİS KİRAZOĞLU

"Yorulmuştum. Bir çatının tepesindeydim ve koşmaya devam ediyordum. Gecenin karanlığında, yıldızların altında, arkamdan son hız gelen zombi güruhunun bana yapabileceklerini aklıma getirmeden kaçmam gerekiyordu. Bacaklarım tükenme noktasına gelmişti. İlerlememi sağlayan tek şey hemen ensemde böğüren zombiydi. Aslında şu binanın tepesine çıkabilsem biraz nefes alabilirdim. Bütün o gürültü ve keşmekeşin arasında binaya doğru zor da olsa bakabildim. Doğru bir zıplama için açımı ayarladım. Son birkaç adımın ardından tüm gücümü bacaklarıma vererek sıçradım ve çıkıntıya uzanarak tepeye tırmandım. Evet, birkaç saniye de olsa dinlenebilecektim sonunda... Hemen suratımın yanında duran zombiyle sohbet bile edebilirdim... Bi' saniye... Arkadaşım senin binanın tepesinde ne işin var?! Anneeeeciieeeeğiiim!"

ZOMBİ Mİ? KALSIN, TEŞEKKÜRLER

Kartlarımı baştan masaya sereceğim. Ben *Dead Island*'ı ve o markaya ait olan hiçbir oyunu sevemedim. Sığ bir hikâye eşliğinde, olmayan görev tasarımlarında amaçsızca zombi kesmek beni cezbetmedi. Bu yüzden *Dying Light*'a karşı hiçbir ilgim yoktu. Fakat dostlar, "sen misin böyle konuşan" dercesine **Techland** yüzüme sağlam bir tokat vurdu. Harran'da bir oraya bir buraya nefes nefese kalarak koşturdum. Yeri geldi kalbim küt küt attı, yeri geldi ağzımdan salyalar saçarak düşmanların yerde yatan bedenlerine vurdum. Peki, neydi beni bu kadar *Dying Light*'ın zombilerine bağlayan?

Aslında bu sorunun temel cevabı atmosfer. *Dying Light*, ilk başta komik gelecek bir fikri ele almış ve başarıyla uygulamıştı: Parkur ve hayatta kalma öğelerini bir arada sunmuştu. Hem zombilerle mücadele ediyor hem de tıpkı bir *AC* gibi binadan binaya atlıyorduk. Açıkçası bu iki öğenin birleşerek bu kadar heyecan verebileceğini düşünmezdim. Ama oluyormuş. Hem de ne oluyormuş!

DUYGUSAL KOŞUCU

Dying Light'ta **Crane** isimli karaktere hayat veriyoruz. Açıkçası çok sevilesi bir karakter değil Crane. En azından ben oyunun ilk 5 saati Crane'e


İnsanlar zombilerden beter, her zamanki gibi.

TECHLAND, SONUNDA BİR ZOMBİ OYUNUNDA TAKDİR GÖRMEYİ BAŞARDIN YA, KERATA SENİ…




Silahlı çatışmaların farklı bir zorluğu var.

karşı hep soğuktum. Tabii bunda *"Merhaba, ben geldim, aranıza katılabilir miyim? Tamam, şimdi de her şeyi bana kitleyin, oohh süper, hadi o zaman ben kaçtım, ne de olsa kahramanım"* yaklaşımı da önemli bir rol oynuyordu. Harran'a ayak basar basmaz olayların içerisine giriyor ve ne olduğunu anlamadan insanların önemli işlerini devralan biri haline geliyoruz. Neyse, çok takmamak gerek. Sonuçta elimizdeki senaryo işleniş bakımından hiç de fena değil. Olaylar ilk 1-2 saat çok sıradan gelse de, ilerleyen saatlerde kendinizi görev peşinde hevesle koştururken buluyorsunuz. Bu açıdan *Dying Light*'ın hikâyesi istenen başarıyı yakalıyor.

Senaryonun iyi çıkması açıkçası benim için sürpriz oldu. Ama ne yalan söyleyeyim, iyi bir oyun mekaniği bekliyordum fakat *Dying Light* oyun mekaniği bakımından da beklenenden daha iyi bir iş çıkararak beni şaşırtmayı sürdürdü. Malumunuz, *Mirror's Edge*'i oynayıp seven insanlar olarak FPS'de parkur denince heyecanlanıyoruz. Ancak bize *"açık dünya bir FPS'de parkur imkanı sunacağız"* derseniz daha da heyecanlanırız. Bu heyecan dalgasının içine bizi bırakan *Dying Light*, işin en önemli kısmını oldukça iyi kotarmış: Harran'ın enfes manzarasında erişemeyeceğiniz yer yok. Açık dünyanın tasarımı bu tarz bir oyun için çok ideal ayarlanmış. Binalar arasında zıplamak, yüksek noktalara çıkmak kontrol açısından da oldukça rahat. Kafanızı kaldırıp baktığınız her yere zıplayabiliyor, her çıkıntıya tutunabiliyorsunuz.

Oyun çıkmadan önce merak ettiğim, özellikle Sarp'ın oynadığı ön gösterim sürümünden çokça şikayet ettiği bir konu da "mesafe"ydi. FPS türünde parkur oyunu yapmak, hele ki açık dünyaysa, zordur. Atlayabileceğiniz mesafeleri kestiremeyebilir, kendinizi 50 metre aşağı düşerken bulabilirsiniz. En ufak bir tasarım hatası bile bu tarz bir oyunda sonunuzu getirebilir. Fakat *Dying Light* bu açıdan hiçbir sıkıntı çıkarmıyor. Bazı noktalarda gerçekten *"ben burayı atlar mıyım acaba?"* diyorsunuz. Ama o da işin gerekli dozdaki gerilimi oluyor. Son hız koşarken, durup düşünmeye vaktiniz yokken karşınızdaki binaya atlayıp atlayamayacağınızı kestirmenin gerilimini yaşamak *Dying Light*'ın benzersiz tatlarından biri (tabii aşağı düşünce hoş olmuyor, o ayrı).

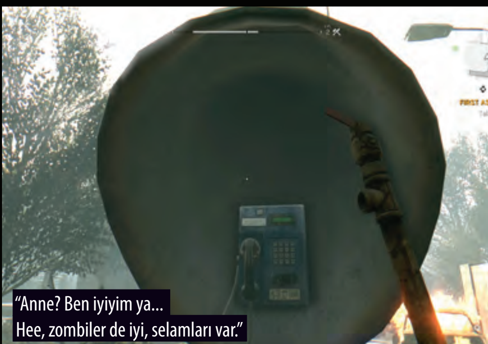
Koş koş nereye kadar diye düşünenleriniz olmuştur. Ama merak etmeyin! Gözünüzü karartıp vurmaya başladığınızda oyun yeni bir boyut kazanıyor. Fakat sadece zor durumlarda başvurun silahlarınıza. Yoksa bir zombiyi anca 6-7 vuruşta öldürdüğünüzü görünce şoka girersiniz. Evet, *Dying Light*'ın yakın dövüşte acıması yok. Oyun alanına girdiğinizde acı şekilde öğreneceğiniz ilk şey, aynı anda 3 zombiden fazlasıyla mücadele etmemek olacak. Kaçmanın her zaman için en ideal yol olduğunu kabul edeceksiniz. İşte *Dying Light*'ı tatlı kılan asıl nokta da bu: Superman değiliz!

Size gerçekten zorda kaldığınızı hissettiren bir yapısı var *Dying Light*'ın. Ara sokağa adım attığınızda karşı- →



GECE ÇIKMAYIN

Dying Light iki yüzlü bir oyun (hayır, o anlamda değil). Oyunun yüzde doksanını geçireceğiniz gündüz vakitleri ile çok ama çok az zaman harcamak isteyeceğiniz gece vakitleri birbirinden apayrı. Gece çöktüğü zaman yeni bir zombi sınıfı meydana çıkıyor. Bunlar algısı açık, zeki, çalışkan tipler. Neredeyse sizle aynı hızda koşup tırmanabiliyorlar. Tabii 1-2 vuruşta da işinizi bitirebiliyorlar. O yüzden ya arkanıza bakmadan kaçın ya da gittiğiniz yola dikkat ederek gizli gizli ilerleyin. Her halükarda işiniz çok zor. Dolayısıyla en iyisi gece olunca dışarıda kalmamak.


"Anne? Ben iyiyim ya...
Hee, zombiler de iyi, selamları var."


Türk kadınlarının çok konuştuğunu ima eden bir sahne... "Ayla bi'sus ya!"

DYING LIGHT





HARRAN

Oyunun geçtiği Harran, Şanlıurfa'nın bir ilçesi. Fakat oyundaki çiçekli böcekli, yüksek binalı havasına aldırış etmeyin. Harran oldukça kurak bir bölge. Zaten yapımcı firma da bas bas buranın kurgu bir şehir olduğunu söylemişti. Kurgu da olsa içerisinde yer alan dükkanlar ve insanlar genellikle Türk isimlerine sahip. Ayla, Tahir, Mustafa gibi pek çok Türk ismiyle karşılaşacaksınız. Fakat ara sıra yanlışlıkla kadın isimlerinin erkek karaktere verildiğini görünce gülmeden edemediğiniz anlar da olacak.



CO-OP SİSTEMİ

Dying Light kesinlikle eğlenceli bir oyun. Ama onu daha da eğlenceli kılan şey, ana hikâyede co-op ilerlemek. Kovalamaca esnasında arkadaşınızla konuşurken, "tamam safe house'ta görüşürüz" diyerek farklı patikalardan kaçmaya başlamak bile başlı başına havaya sokuyor insanı. Üstelik oyunda önemli bir yer kaplayan loot için de bir engel değil co-op; oyun iki ayrı insana, her zaman iki ayrı eşya gösteriyor. Co-op ile ilgili tek şikayetim, oyunu kolaylaştırması. Ama denemekten kesinlikle çekinmeyin!

→ nızda gördüğünüz zombiye, "Dur alırım ben bunu" düşüncesiyle giriştiğinizde aslında o zombinin tek olmadığını, kahveden arkadaşlarıyla orada bulunduğunu anlamak paha biçilemez bir duygu. Etrafınızın sarılı olduğunu anlamanızla beraber kendinizi bir anda yukarı atmanız, kısa süreli bir heyecan fırtınasına girmenizi sağlıyor. Tabii yukarı çıktık, iş bitti diye düşünmeyin. Ne de olsa zombiler yukarı çıkamaz diye hiç ama hiç düşünmeyin. Yoo dostum, karşımızda tek bir zombi çeşidi yok. Bazı zombi arkadaşlarımız gayet iyi koşuyor (mantık aramıyoruz). Sizi yukarı aşağı demeden takip edebiliyor. İşte o zaman binalar arası koşmaca başlıyor! Peşinizde birkaç zombi, önde siz, maratona giriyorsunuz. Tabii tek yakaladınız mı ağzının ortasına vurmayı da ihmal etmiyorsunuz.

SİLAHLARI HAZIRLAYIN! DAYAK VAR

"Ağzını küreklen teptim!" sözünü yaşatmaya devam ediyor Techland. *Dead Island* gibi *Dying Light* da silah konusunda bonkör bir oyun. Paslanmış boru gibi artık klasik sayabileceğimiz silahların yanında, bıçaklar, sopalar, fırlatılacak yıldızlar gibi geniş bir silah yelpazesi var oyunun. Oyunun başından sonuna kadar değiştirdiğim silah sayısını inanın hatırlamıyorum. Ama oynadığım süre boyunca hiçbir silahı 1 saatten fazla elimde tutmadım. Üstelik silahları geliştirebiliyorsunuz da. Tabii zombi dolu bir ortamda ateşli silah kullanmak akıl kârı olmasa da, bu oyunda onlara yer olmadığı anlamına gelmesin. Tabanca, pompalı tüfek, makineli tüfek gibi ana akım FPS silahlarını oyunda görecek, hatta yer yer kullanacaksınız. Ama ilk 5 saat elinizi sürmeyi düşünmeyin.

"Açık dünya bir ortamda ateşli silah kullanmak, etrafınızdaki tüm zombileri üzerinize çeker." Hepimizin bildiği ve kabul ettiği bir kural değil mi? Peki nerede kullanacağız bu silahları? Genellikle yer altında ya da görevlerde kullanacağız; özellikle de insanların üstünde! Bu noktada *Dying Light*'ın hakkını verdiği iki unsura daha değinelim: Görev tasarımları ve insanlar.

İnsanlar "olmuş" derken, "ne kadar da iyiler, melek gibiler" anlamında değil tabii ki. Zombi sınıfına ait birkaç çeşit düşmanın yanında insanlarla da mücadele ediyorsunuz. Üstelik zombilere göre insanlarla mücadele etmek kendi içinde çok daha farklı bir mekanik barındırıyor. Bir anda iki kişiyi karşınızda görüp karşılıklı olarak bıçakları çekebiliyorsunuz. Ondan sonrası tam bir *Ağır Roman* düellosu. Savrulan bıçaklardan kaçmak, tekme ile düşmanlarınızı geriye savurmak… Düşmanlar etrafınızı sarmasın diye çabalamak gerçekten de farklı bir gerilim katıyor işin içine.

Görev tasarımlarıysa aslında ilk birkaç saat hiçbir şaşırtma yapmadan "onu götür, bunu getir" tadında devam ediyordu. Fakat sonrasında ne olduysa oyun








Harran Belediyesi çalışıyor. Chrome Engine 6 da boş durmuyor.


Gelin de bir hatıra çektirelim dedim, direndiler. Sonra gözüm kararmış...



bir anda açıldı ve bizi uzun soluklu görevlerin içerisine attı. Açık dünyada gidemeyeceğimiz ortamların içerisinde kendimizi bulduk. Kimi zaman yer altında zombi karmaşasından kurtulmaya çalıştık, kimi zaman silahlarımıza başvurarak düşmanla çatıştık. Açıkçası bir açık dünya oyununda, üzerine bu kadar düşünülmüş görevler görmek gözlerimi yaşarttı. Görevler o kadar kaliteli ki neredeyse "oyun açık dünya olmasa bile olurmuş" dedirtecek.

SUPERMAN OLMAK

Dying Light'ta tıpkı silahlarınızı geliştirebildiğiniz gibi kendinizi de geliştirebiliyorsunuz. Üçe ayrılan yetenek ağacı hem iyi çalışıyor hem de doyurucu içeriğe sahip. Düşmanlara uçan tekme atmak, yeni eşyalar craft etmek, alan etkili vuruşlar gerçekleştirmek gibi pek çok işe yarar özellik kazandırıyorlar. Açıkçası o kadar yetenek arasından "şunu niye alayım ki ya" dediğim bir şey olmadı. Fakat bu kadar yetenek size keyif verdiği kadar, oyundan da bir şeyler götürüyor.

Öncelikle elimizde uzun bir oyun bulunduğunu söyleyeyim, ana görev yapsanız bile 10 saatin üstünde bir oynanış süresi var. Bu süre zarfında topladığınız silahlar ve aldığınız yetenekler sayesinde Superman olmasanız bile ona çok yaklaşıyorsunuz. Hook ile istediğiniz yere direkt tırmanma, sıkıştığınız zaman düşmanların üzerinden zıplama, arka arkaya ağır ataklar yapma gibi güçleriniz sayesinde eskisi gibi gerilmiyorsunuz. O ilk başta yaşadığınız kaçma zorunluluğu artık sizin insiyatifinize kalıyor. Tabii ki oyunun bu hali de oldukça eğlenceli. Ama bu atmosfer değişikliği bazı oyuncuları rahatsız edebilir. Kısacası *Dying Light*, oyunun yarısını geçtikten sonra farklı bir tadın kapısını aralıyor. Ama o tat herkese hitap etmeyebilir.

ÖLME, IŞIĞIMSIN

Dead Island'ın ardından beklemediğim kadar kaliteli çıkan *Dying Light*, benim gibi bir oyuncuyu bile müptelası yaparak kendime şaşırmamı sağladı. Ortama uygun müzikleri, çevre grafikleri, düşman tasarımları gibi öğelerle atmosferini güçlendiren oyun, yapmak istediğini başarmış: Bize leziz bir survival/parkur oyunu sunmuş. Başka hiçbir oyunda alamayacağımız eşsiz bir tat ortaya koymuş. Bize de afiyetle bunu yemek düşmüş. (Öeh, çürük bu et?!)

ZOMBİ OL

Dying Light'ın ana senaryosu dışında PvP'ye imkan sağlayan, zombi olabildiğimiz Be the Zombi isimli bir modu da bulunuyor. Açıkçası zombi olmak temel dinamik anlamında herhangi bir değişiklik içermiyor. Yine zıplıyor, vuruyor ve kaçıyorsunuz. Sadece bir insana göre daha atletiksiniz. Üstelik dokunaçlarınızı atarak adeta bir Spider-Man gibi süzülebiliyorsunuz.Fakat atletik olmanız güçlü olduğunuz anlamına gelmesin, gizli ilerlemek temel prensibiniz. Uzun vadeli olmasa bile ilginç bir online deneyim sunuyor Be the Zombie. Muhakkak göz atın (tabii bağlanabilirseniz, çok sıkıntılı!).

KÜNYE

Tür: FPS **Yapım:** Techland **Dağıtım:** Warner Bros. **Kutulu Fiyatı:** - **Yaş Sınırı:** 18
Dijital İndirme: 99TL (Steam), 209TL (PSN) **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz-88-dying-light



+
- Parkur sistemi
- Uzun oyun süresi
- Havaya sokan atmosfer
- Görev tasarımları
- Co-op

−
- Girişte ve sonlara doğru düşen tempo
- Yer yer sapıtan kontroller



8+

SON KARAR

İlk iki saati aştıktan sonra eşsiz bir zombi macerasına yelken açacaksınız.





Cehennem, BDSM kulüpleri olmazsa çekilmez ki zaten.


Adamı dövüyorum, karşılığında gülücük alıyorum.

SAINTS ROW: GAT OUT OF HELL

DÜNYA, UZAY, CEHENNEM... PEKİ SONRA? -SARP KÜRKCÜ

Sürpriz bir doğum günü partisinde, bir Ouija tahtasını tehditle başlıyor bu macera. Ouija tahtası, hani şu bizdeki ruh çağırmada kullanılan kahve fincanının ahşap hali. **Johnny Gat** çekiyor silahını, sırayla "H" ve "A" harflerinde gidip gelen Ouija tahtasına doğrultuyor. Tahta "HA HA HA" diyor, yani gülüyor. O da boş bir yerine ateş ediyor. "Şimdi konuşacak mısın?" diye sorunca tahta "EVET"i gösteriyor. *Gat out of Hell*, tam olarak bu kafada başlıyor işte.

CEHHEMDE BİLE PARA

GooH, artık aynı motorun, şehrin ve oynanış mekaniklerinin kabul edilemez şekilde tekrar kullanıldığı kısacık bir macera. *SR3*'ten itibaren bir eklenti paketinden türeyen *SR4* ve son olarak *GooH* kabak tadı veriyor. *SR4*'teki güçlerin neredeyse hiç değişmeden karşımıza çıkması, aktivitelerin son üç oyundur aynı kalması falan artık kabul edilemeyecek şeyler.

Buraya kadar oyunun notunun neden bu kadar düşük olduğunun cevabını kısa halde aldınız. Peki yanındaki artı? Hah, ona gelelim. *SR3*'ten beridir metin yazarlarının işlerini başarılı bulanlardanım ben. *SR* serisini *GTA* ile hiç kıyaslamadım, içinde hiç satirik bir ima falan aramadım. Ama karakterler arası konuşmalar, yolda giderken araya sıkıştırılan small talk'lar, görevlerin tanım ve sunumları falan hep benim için kahkaha sebebi oldu. Seviyorum işte, yalan mı?

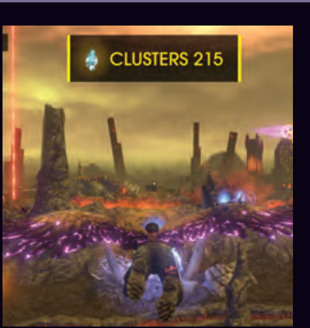
Başlangıç sekansının ardından o eski kalan grafiklere, artık görmekten sıkıldığım şehir dokusuna rağmen ben bu oyunu keyifle oynadım. Beş saatte bitiyor, DLC'den hallice ama yine gevrek gevrek güldüm yahu. Daha önce video olarak gördüğüm müzikal kısmını belki beşinci kez izledim ama hâlâ tatlı geliyor. Karakterlerin kendi dengesiz zihin dünyaları ve sosyal tuhaflıklarının müthiş uyumu *SR* serisini son üç oyundur "bir grup topluma uyum sağlayamayan insan ancak bu kadar sırt sırta olabilir" dedirtiyor. Hatta bu grup bir şekilde yükselip ABD'ye hükmeden bir marka, üstüne bir de başkan olarak kendince bir laf da sokuyor topluma, aptallığı yüceltmeye. Ara ara birkaç cümlede olduğu gibi, bunu hiç de dert etmiyor yine de.

ŞEYTAN'IN KIZINI İSTEYEN?

Artıyı da hallettik, geriye kaldı minik yenilikler. Dediğim gibi, güçler *SR4*'ten buraya transfer olsa da kanatlar yeni, süzülmeye göre çok daha anlamlı. Hakkında ufak ipucunu kutuda bulabilirsiniz ama oyunda araç kısmı zaten *SR4* ile unutuldu ve burada da aynı durum geçerli. İster Kinzie, ister Gat ile oynayabiliyoruz ve cehennemde ABD başkanını (yani *SR4*'teki karakterimizi) bulmaya çalışıyoruz. Şeytan kafayı takmış, kızı Jezebel'i başkanla evlendirecek çünkü. Bu kısa oyun süresinde Blackbeard, Shakespeare, Vlad the Impaler gibi karakterlerle karşılaşıyoruz ama çok bir anlam aramayın burada. Zaten yapımcılar ara videolarda kendilerine bu konuda da laf sokuyorlar. Asıl önemli olan, Şeytan'ın dikkatini çekecek kadar olay çıkarmak. Bu da tepedeki bir ölçüt ile gösteriliyor. Ana görevlerin orayı doldurması kadar etrafa kafa göz dalmanız da etkili. Ama görevleri yapmazsanız, süper güçlerden mahrum kalırsınız.

Yeni etkinliklerden Salvation favori etkinliğim. Cehenneme düşen ya da havaya süzülen ruhları uçarak topluyorsunuz. Ama şehir tırt. Ana hatlarıyla Steelport var, sadece bölgeleri değişik biraz. Diyorum ya, sadece temelde değil makyajlamada bile HER ŞEY AYNI! Artık olmuyor ama, net yenilik talep ediyoruz.

HEZARFEN SAINTS!



Oyunun kanat eklentisi, SR4'teki süzülme yerine gelmiş gibi olsa da daha net kontrol ediliyor, manevrası falan da var. İlk başlarda hantal kalan bu özelliği hızlı koşmayla değil, tek kullanın. Stamina az çünkü. Ardından update'lere abanın. Etraftan uzun vadede yetecek küre toplamak en fazla yarım saatinizi alır. Harcayın, ardından her uygun zamanda geliştirin. Manevra kabiliyetini de sakın atlamayın.





- Mizahı aynı kalitede
- Kanatlar keyifli olmuş
- Şehir en azından biraz değişmiş
- Birden fazla son seçimi

–

- O sonlar kısa birer video sadece
- ARTIK YENİLİK İSTİYORUZ
- HER ŞEY AYNI
- BİRİ CAPS LOCK'U KAPASIN!

5+

SON KARAR

Eski oyunların ekmeğini yiyen özensiz bir iş gibi görünse de yine SR kafası, yine eğlenceli repliklerle dolu.



KÜNYE

Tür: Aksiyon **Yapım:** Volition **Dağıtım:** Deep Silver / Steam **Dijital İndirme:** 31TL **Yaş Sınırı:** 16 **Dahası İçin:** saintsrow.com





METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES

METAL GEAR PROTOTİPİ -ÖMER AKDAĞ

Neredeyse beş yıl olmuş son ana *MGS* oyunu *Peace Walker* çıkalı. Biz *MGS* insanları bu kadar alışık değilizdir aslında beklemeye ama biliyoruz ki Hideo Kojima'nın bizi bekletmek için geçerli bir sebebi var. *The Phantom Pain* çap olarak zaten bütün *MGS*'lerin toplamından büyük olacak ama ondan da öte belki de şimdiye kadar yapılmış en etkileyici *MGS* olacak. Öncesinde ağzımıza bir parmak bal gibi çalınan *Ground Zeroes* ise hem oyunun gittiği yön, hem de Fox Engine'in yapabildikleri açısından açlığımızı gidermek bir yana, bizi daha da çok gaza getirdi.

"SENİ BEKLETTİM, HA?"

Oyunun kendisinden uzun uzadıya bahsetmeye gerek yok. *Peace Walker*'ın sonrasında geçiyor ve Snake'in Küba'daki Camp Omega'da hapsedilmiş Chico ve Paz'ı kurtarmasını konu ediniyor. Tabii yine etkileyici ve *MGS*'nin genel hikâyesinde önemli bir yere sahip ama anladınız siz, oran olarak az.

Ground Zeroes oynanış olarak serinin şimdiye kadarki en radikal üyesi. Radarımız yok, sürekli birilerini arayıp konuşabileceğimiz codec'imiz yok. Önümüzde küçük de olsa açık bir dünya ve bu dünyada yalnız başına olan, görevini istediği şekilde yapabilecek bir Snake var.

Ana görevimiz çok kısa, normal bir performansla 1 saati fazla geçmez, hatta kasarsanız 10 dakikada bile bitirebilirsiniz. Ama ana menüye döndüğünüzde karşınıza çıkacak %8-10'luk tamamlanma oranı kafadan atılma bir rakam değil. Bir sürü yan görev ve bu yan görevlerin içinde keşfedilecek tonla giz bulunuyor. Yan görevleri de yapayım derseniz oyun 10 saati bulacaktır. %100'e kasayım derseniz de kolay gelsin, 30 saat hayal değil. "Teknoloji demosu için para istiyorlar" şeklinde eleştirilere katılanlardan değilim kısacası. Hakkını vererek oynamak isterseniz sizi bayağı bir idare edecektir. Ki kayıtlı oyununuzu *The Phantom Pain*'e de taşıyabileceksiniz. Biraz olsun suyunu çıkarmaya çalışmak faydanıza yani.

PEKİ PC PERFORMANSI?

Arkadaşlar, bir oyun PC'ye ancak bu kadar güzel uyarlanır! Fox Engine'in ve *Ground Zeroes*'un grafik kalitesi zaten belli. Yani şu an en üst düzey grafiğe sahip oyunları saysak *Ground Zeroes* mutlaka listede olur ve o kadar da teknoloji harikası olmayan PC'mde 1080p 60fps'de yağ gibi çalışıyor. Bu durum bana özel de değil üstelik.

PC'de ayrıca 4K çözünürlüğe kadar çıkabiliyorsunuz ama tek grafiksel fark o değil. Işık kaynakları, yansımalar ve gölgeler yine 1080p ve 60fps'de oyunu çalıştıran PS4'e göre bir tık daha ileride. Dağlar kadar fark yok ama var yine bir şeyler.

Ground Zeroes'un klavye-fare ile daha iyi oynanacağını tahmin etmiştim oyun çıkmadan ve tahminlerimde de yanılmamışım. Özellikle silaha başvurmanız gerekirse fare ile headshot atabilmenin rahatlığı paha biçilemez. Bir tek askerleri sorguya çekerken ayak parmaklarınızı da kullanmanız gerekebiliyor ama o kadar olur diyorum.

Daha önce suyunu çıkarmış biri olarak *Ground Zeroes*'un PC'sini oynarken biraz sıkıldım (ana görevdeki her askeri helikoptere taşımaya kasmamın da etkisi vardır tabii). Yani daha önce konsollarda oynadıysanız bu sürümü es geçebilirsiniz. Daha önce oynamadıysanız ise şurası kesin ki; *Ground Zeroes*'un en güzel olduğu yer PC!


Gündüz vakti başınız daha kolay belaya giriyor.



Bi' daha "Memoli'yi çağırırım bak" esprisi yapacan mı ha!?

+
- Prototip de olsa bu bir Metal Gear
- Özgür ve sağlam oynanış
- Mükemmele yakın PC uyarlaması

−
- Her şeye rağmen dünyası ve çapı küçük

8+

SON KARAR
Beklemek zor ama gelin siz o süreci daha da zorlaştırın.



KÜNYE
Tür: Gizlilik-Aksiyon **Yapım:** Kojima Productions **Dağıtım:** Konami
Dijital İndirme: 31TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 18
Dahası İçin: metalgear.wikia.com/wiki/Metal_Gear_Solid_V:_Ground_Zeroes

MODCULAR

Modcular sağolsun Kojima, *The Phantom Pain*'i PC'ye çıkarmaktan vazgeçerse şaşırmayacağım ^_^ Başta karakterlerin yüzlerini değiştirenler olmak üzere öyle abidik gubidik modlar var ki... Yalnız mesela oyunu FPS'ye çeviren mod gibi daha ciddi çalışmalar da var. Bu ayın Mod sayfasına bir göz atın derim.

inceleme pc and





Oyunun haritası tek kelimeyle muazzam olmuş.

THE WITCHER: ADVENTURE GAME

WILD HUNT ÖNCESİ ISINMA TURLARI -M. İHSAN TATARİ



Görev kartı seçerken sonuçlarına katlanacağınızı da göz önünde bulundurun.

Eğer hayatınızda bir kere bile *Monopoly* ya da *Risk* oynadıysanız *TWAG*'de neyle karşılaşacağınızı az çok tahmin edebilirsiniz. Çünkü karşımızdaki yapım *Witcher* serisine olduğu kadar o eski ve güzel masaüstü karton oyunlarına da sadık. Elimizin altında karakterlerimizi temsil eden dört tane piyon (ne hâllere düştün Geraaalt?), oyun alanını gösteren muazzam bir harita, sıramız geldikçe çekmemiz gereken deste deste olay kartı ve pek şekilli zarlarımız var. Hepsi dijital olarak elbette. *Wild Hunt*'ı beklerken daha iyi ne olabilir ki zaten?

Oyunu ister çevrimiçi olarak başkalarıyla ya da arkadaşlarımızla, ister yapay zekâya karşı, istersek de tek bir bilgisayar üzerinden dört kişiyle aynı anda oynayabiliyoruz. İlk işimiz zar atmak ve sırayla Geralt, Triss (<3), Dandelion ya da Yarpen Zigrin karakterlerinden birini seçmek oluyor. Kahramanlarımızın her biri farklı özelliklere ve yeteneklere sahip. Seçiminizi ona göre yapmalısınız.

Daha sonra oyunu kazanmak için kaç ana görev (1, 3 veya 5) tamamlamak gerektiğini seçiyoruz. Bu aynı zamanda oyunun uzunluğunu da belirliyor. Görevleri tamamlamaksa o kadar basit değil ve ciddi ciddi stratejik düşünmenizi gerektiriyor. Her görev kartının üstünde bir ana, bir yan ve bir de destek görevi bulunuyor. Bunları tamamlamak için kırmızı, mor ve mavi renklerle temsil edilen "ipuçlarını" toplamamız ve karakter kartlarında belirtilen sayıya ulaşıp bir "delil" elde etmemiz gerek. Her bir kahraman belirli delilleri diğerlerine nazaran daha kolay topluyor. Örneğin bir savaşçı olan Geralt mücadeleyi temsil eden kırmızı delillerden 1 adet elde edebilmek için sadece 3 kırmızı ipucuna ihtiyaç duyuyor. Gel gelelim Dandelion'ın 1 kırmızı delil için 7 ipucu toplaması gerekiyor; ama o da bilgi (mor) konusunda diğerlerine fark atıyor elbette.

İpuçlarını Witcher evreninin kuzey topraklarını gösteren, hayran olunası haritamızdaki şehirlere giderek toplayabildiğimiz gibi "Investigate" kartı çekip küçük görevleri tamamlayarak da elde edebiliyoruz. Bunun yanı sıra "Development" kartı çekerek kahramanlarımıza yeni yetenekler kazandırabiliyoruz ki bu da oyuna hafif bir RYO tadı katıyor. Tabii iyi şans/kötü şans kartları burada da karşımıza çıkıyor. Ve tabii ki savaşlar! Witcher evrenindeki envai çeşit yaratıktan tutun da Nilfgaardlı askerlerden, hırsızlardan ve bazı "eski düşmanlardan" oluşan rakipler her daim ensemizde. Onları yenmek içinse zar atmalı, saldırı ve/veya savunma için gereken sembolleri tutturmalı, hatta gerekirse iksirlerimizi/büyülerimizi/kartlarımızı devreye sokup kahramanımıza ek hamle imkânı sağlamalıyız.

Oyunun hem çevrimiçi hem de çevrimdışı kısmını gayet eğlenceli ve başarılı bulduğumu söyleyebilirim. Her karakterde tek tek ustalaşmak, farklı oyun tarzlarını tecrübe etmek ve gayet ayrıntılı kaleme alınmış olay destelerini okumak eğlenceli. Müzikleriyse şahane! Bazılarını *Witcher 2*'den hemen hatırlayacaksınız, bazılarıysa yine aynı tatta ama bu oyuna özel olarak hazırlanmış. Oyunun tek sıkıntısı bu tarz yapımların hepsinde olduğu gibi bütün kartları iyice öğrendikten ve zaferin tadını birkaç kez çıkardıktan sonra "ben bunu yapmıştım" hissi vermekten kaçamaması. Ayrıca diğer oyuncularla olan etkileşimin de bir hayli kısıtlı olduğunu belirtmem gerek.

Nasıl, kafanızı yeterince karıştırabildim mi? Hiç korkmayın, oyunda gayet detaylı şekilde hazırlanmış eğitim videoları bulunuyor. Ayrıca rakipleriniz oyun takımını iki-üç kez koltuğunuzun altına sıkıştırdıktan sonra yavaş yavaş sıra size de geliyor. Tek yapmanız gereken oyuna bir şans verip azıcık sabır göstermek. Ardından gelsin zaferler...

GOG GALAXY

The Witcher: Adventure Game aynı zamanda Good Old Games'in yeni oluşumu olan Gog Galaxy'nin ilk oyunu. O nedenle oyunu oynamak için bir GOG hesabına sahip olmanız ve GOG Launcher adlı ufak bir programı indirmeniz lazım. Ama panik yok! Kendisi Origin ya da Uplay gibi sırnaşık değil çünkü. Tek yaptığı oyunu güncel tutmak ve sizi diğer oyuncularla eşleştirmek. Zaten GOG da CD Projekt'in yan kuruluşu olduğundan onlardan böyle bir hareket beklenmez. Gönül rahatlığıyla kurabilirsiniz.

+
- Müzikleri müthiş
- Haritası harika görünüyor
- Dengeli karakterler
- Oynaması kolay, ustalaşması zor

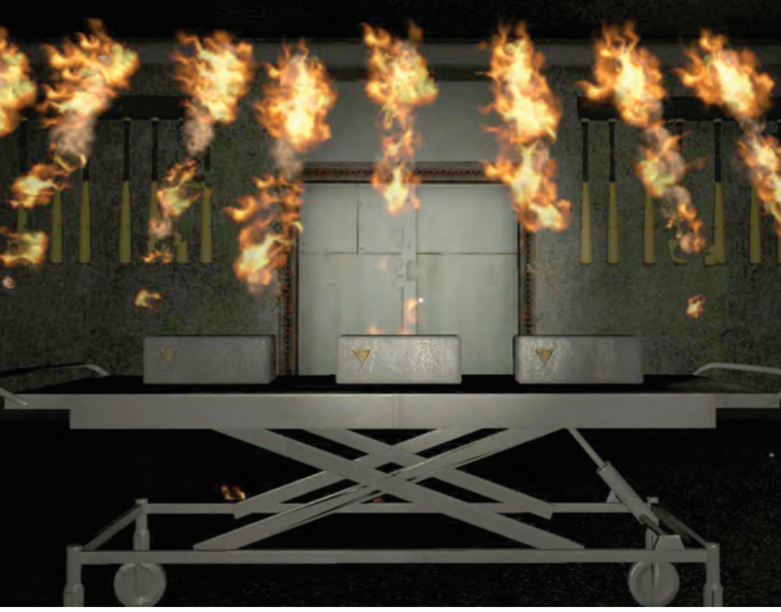
−
- Bir yerden sonra tekrara düşmeye mahkûm
- Kısa ömürlü
- Diğer oyuncularla etkileşim az

7

SON KARAR

CD Projekt "İlk oyundaki kartlar geri dönsün!" feryadımızı çok mu yanlış anlamış ne?

KÜNYE
Tür: Strateji **Yapım:** Can Explode & CD Projekt Red **Dağıtım:** CD Projekt Red **Dijital Fiyatı:** 18TL (Steam), 10$ (GOG)





COUNTLESS ROOMS OF DEATH

ANAM ONLAR NASIL ACEMİCE BULMACALAR! -ERİM BİLGİN

İlginç bir isimdi "*sayısız ölüm odası*". Hiçbir şey olmasa, canımın sıkılmayacağına garanti gözüyle bakıyordum. Nasıl olsa her odada ölebilecektik. İki oda bir salon değil, stüdyo değil, *sayısız* ölüm odası. Ekran görüntülerine baktım. Karanlıktı. Oda vardı. Sayısız oda mıydı emin değildim ama vardı yani bayağı. Karanlık da olunca dedim kesin ölüm de vardır. Hem sayısız oda, hem ölüm odası, dedim daha ne olsun. Adamlar beni kazıklamaya çalışmıyor belli ki. Aldım oyunu.

Countless Rooms of Death, size neyin ne olduğunu söylemeden, pıt diye başlıyor. Tek bildikleriniz: Karanlık bir odadasınız, elinizde bir fener var ve keşke fener olmasaydı çünkü grafikler berbat. Fakat bununla kalmıyor. Kısa sürede fark ediyorsunuz ki oyundaki ortamlar son derece boş, rastgele yerlerden bulunmuş gibi eşyalarla dolu ve konu elementleri nispeten klişe.

Yaptığınız şey, karanlık ve labirent gibi birbiri ardına dizilmiş odalarda gezip, bulmacaları çözüp, ölmeden çıkışı bulmak. Bulmacaların zorluğu saygı duyulabilecek seviyede ama genelde öyle pek bir zekâ fışkıran bir problem çıkmıyor karşınıza doğrusu. Zorluğun büyük bir kısmı aslında sadece oyunun bıktırıcı derecede karmaşık haritalarında kaybolmanız sonucu sinirlenmeniz şekilde vuku buluyor.

Countless Rooms of Death, her şeyden çok, ucuz bir yapım. Buram buram ucuzluk kokan bir oyun. Hatta bana bu oyunun bir haftada ve 300 dolar bütçeyle falan yapıldığını söyleseler, rahatlıkla inanırdım. Grafikler, sesler, fikirlerin orijinalliği, planlama, içerik, her şey o kadar basit ki... Rahatsız eden kısmı da sanırım bu: Oyun iyi değil, ama kötü de değil, yalnızca son derece ucuz ve düz. Mesela "grafikler berbat" derken, etraftaki nesnelerin dokuları çok düşük çözünürlüklü falan diye demiyorum. Ona bakarsanız retro tarzı, üç beş pikselle veya sırf iki renkle yapılmış çok başarılı oyunlar da var. Hayır, bu oyundaki görsellik berbat çünkü *ilginç* değil. İnceleme için ekran görüntüleri alırken bile hayatımın en zor ekran görüntüsü avına çıktım, çünkü oyunda ilginç, karanlık ve sıkıcı görünmeyen en fazla iki sahne falan var. Her sahnenin içi boş, rutin, anlamsız, akılda kalıcılığı yok ve oyunun her boyutu bu şekilde. Nesneler alakasız, bütün ortamlarda gerçekliği bozan, klişe bir "oyunumsuluk" var. Üzerine bastığınızda yanan platformlardan tutun, şekilleri dizerek çözdüğünüz bulmacaların kocaman kırmızı düğmelerine, ciddi ve rahatsız edici bir atmosfer tutturmaya çalışan bu oyunda böyle göze batan, aşırı derecede "video oyunumsu" etmenlerin bulunmasını dikkatsizlik dışında bir şey olarak değerlendiremiyorum.

Fakat tuhaf bir şekilde, *Countless Rooms of Death* korkutucu olabilen bir oyun ve bence bundan biraz bahsetmeliyiz. Ortamdaki tehditlerden spoiler vermemek adına fazla bahsetmeyeceğim, çünkü oyunda sizi parmak uçlarınızda tutan şeylerin başında, tehlikenin nereden geleceği, nasıl geleceği, veya neyden geleceği soruları var. Aniden karşınıza çıkan şeylerle veya ani seslerle korkutmayı deniyor mu, evet deniyor ve birkaç yerde başarıyor, ama bu oyunun asıl gücü kesinlikle korkutmasında değil, *germesinde* gizli.

Konuyla ilgili çok fazla konuşmak, spoiler vermeden pek mümkün değil. Fakat genel olarak, pis işlerin dönmüş olduğu bir mekândan kaçmakta olduğunuz kısa sürede belirginleşiyor. Hikâyenin sonuna kadar hiçbir noktada net bir fikre ulaşamasanız da daha en başlardan genel bir kanı edinmeye başlıyorsunuz. Bu, sırtını büyük ölçüde yarattığı atmosfere yaslayan bir oyun. Bilinmezlik, kafa karışıklığı ve endişe ana silahları.

Fakat dediğim gibi, keşke bunları biraz daha az "oyunumsu" bir havayla anlatmayı başarsaydı. Bulmacaların neredeyse hepsi aman eksik kalmasın diye yapılmış, haritalar gereksiz yere karışık hale getirilmiş ve korkunç olabilmekle beraber, *Countless Rooms of Death* çoğunuz için maalesef harcayacağınız para ve zamana değmeyecek bir proje.

Belki yapımının bu kadar ucuz gelmediği, hikâyenin bu kadar zorlama, her şeyin bu kadar banal ve klişe olmadığı bir alternatif evrende, buradan güzel bir oyun çıkabilirdi, fakat bu oyun o oyun olmamış.



Ekran görüntüsü olarak alınabilme seviyesine çıkabilen nadir mekânlardan.



KÜNYE

Tür: Korku **Yapım/Yayın:** HCP Games
Fiyatı: 14TL (Steam) **Sistem:** Düşük
Yaş: - **Dahası için:** hcpgames.com



- Paranormal, gergin atmosfer

–

- Çirkin grafikler
- Sıkıcı ilerleyen oynanış
- Hayal kırıklığına uğratan içerik

2

SON KARAR

Sayısız sıkılma odası. Psikolojik gerilim verme konusunda başarıya yaklaştığı anlar olsa da, zaten sıkıcı olan ortamla etkileşimimizin de yok seviyesinde oluşu ve oyunun aşırı düşük yapım kalitesi, kesinlikle uzak durmanız gereken bir ürün ortaya çıkarıyor.

FINAL FANTASY XIII-2

VARLIĞIYLA ŞAŞIRTAN OYUN

-ÖMER AKDAĞ



Lightning de yok değil, arada şovunu yapıyor.

Varlığıyla şaşırtan dedim, çünkü *FF13* iyiydi hoştu ama pek o kadar kendine hayran bırakmamıştı ve satışları da öyle aman aman olmadı. Mantıklı gözüken, Square-Enix'in o oyunu orada bırakıp yeni şeyler denemesiydi belki. Ama adamlar hırs mı yaptı ne oldu, iki tane devam oyunu yaptılar. İlk oyunun çok tutmamasından mütevellit çok popüler olamadılar belki ama ikisi de *FF13*'ün kısa kaldığı her konuda çok daha gelişmiş, gayet keyifli oyunlardı.

Ardından geçtiğimiz yıl Square-Enix bir ters köşe daha yaptı ve *FF13* üçlemesini PC'ye de çıkarmaya karar verdi. İlk oyunun yazısında "mükemmel olmasa da gayet güzel ve sırf devam oyunlarını oynayabilmek için bile oynamaya değer" gibisinden bir şeyler söylemiştim hafızam beni yanıltmıyorsa. Sözümü dinleyip ilk oyunu bitirdiyseniz artık ödülünüzü alma vakti geldi yani.

ZAMANE ÇOCUKLARI

FF13-2 enteresan bir şekilde açılıyor. Lightning, Valhalla denen bir yerde Caius denen bir adamla savaş halinde. Bu sırada gökten Noel isminde bir delikanlı düşüyor ve Lightning, kardeşi Serah'yı bulması için onu dünyaya yolluyor.

Serah'nın içinde bulunduğu durum da ayrı bir tuhaf. *FF13*'ün sonunu hatırlarsınız. Noel, Serah'yı bulduğunda olayları orada olan şekilde hatırlayan ve Lightning'in etrafta olmamasını anlamsız bulan tek kişinin Serah olduğunu görüyor. Diğer herkese göre Lightning, Fang ve Vanille ile birlikte kendini feda etmişti. "Lightning oradaydı, yanımızdaydı, gülümsüyordu, Snow'la evliliğimizi onaylamıştı" diyordu Serah ama etrafındakilerin çoğu Serah'nın bunları gerçeklerle yüzleşmek istemediği için uydurduğunu düşünüyordu. Ona inanıyor olsalar da yapabilecekleri, değiştirebilecekleri bir şey yoktu zaten ve böylece üç yıl geçmişti. Noel gelip normal bir şekilde hayatına devam etmiş olan Serah'nın hikâyesinin doğru olduğunu, Lightning'in yaşıyor olduğunu söyleyince ikilinin onu arayış yolculuğu başlamış olur. Ya da zaman yolculuğu da diyebiliriz buna.

FF13'ün en çok eleştirilen yanı fazlasıyla çizgisel oluşuydu. Square-Enix de bunu dert edinmiş olacak, oyuncuya çok fena bir özgürlük sunmuş *FF13-2*'de. Konsept genel olarak Noel ve Serah'nın farklı bölgelerin farklı zaman dilimlerini dolaşıp zamansal paradoksları çözmesi ve bu çözdüklerinin etkisiyle farklı zamanlarda yaşanan farklı olaylara dâhil olması üzerine kurulu. Nereye gidip ne yapmak istediğiniz konusunda bayağı bir serbestsiniz. Pokémon tarzı yaratık avlayıp onları ekipte üçüncü karakter olarak kullanmak, bolca eğlencelik yan atraksiyon, çok çeşitli mekânlar ve süper ötesi müzikler eşliğinde oyun başında zaman geçirmek çok keyifli kısacası. Tabii hepsinden önemlisi, öncülünden daha derli toplu anlatılan hikâye de cabası.

BİLGİSAYARDA NASIL?

FF13'ün PC'ye çıkışı grafiksel sınırlamalar ve kontrol şemasındaki tuhaflıklarla biraz sıkıntılı olmuştu (sonradan düzelttiler). *FF13-2* bu hataları yapmıyor. Sayfalarca grafik ayarı beklemeyin ama 1080p ve 60fps emrinize amade. Oyunu biraz daha güzelleştiren gölge ayarları da var ama Serah'nın zaman zaman undead'e benzemesine de neden olabiliyor. Kusursuz bir uyarlama değil aslında bu, sanki biraz gereğinden fazla sistem istiyor gibi ve zaman zaman FPS düşmesi olabiliyor. O kadar da önemli düzeyde değil ama yine de. Kontrol konusunda ise klavyeyi tercih edip gayet güzel oynayabilirsiniz ama her şeye rağmen oyunun olayı gamepad, o da bir gerçek. Ha bu arada, çıkan DLC'lerin çoğu var bu PC sürümünün içinde.

Oyunun animemsi tarzı sayesinde görselliği kolay kolay eskimez. Zaten eskiyecek olsa bile daha üç yıl oldu yahu çıkalı, ne kadar eskiyecek? Bence bu derece büyük çaplı ve başarılı bir JRYO eli yüzü düzgün bir şekilde, gayet de ucuza PC'ye gelmişken kaçırmamak gerek.

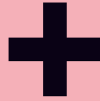
FF13 OYNAMAYA ÜŞENİYORUM

Eğer FF13'ü atlayıp direkt olarak FF13-2'den başlamak isterseniz daha önce FF13'ün hikâyesini kısaca özetlemiştim, o yazıya göz atabilirsiniz. Kendisini Mart 2014 sayımızda ya da oyungezer.com.tr/haber/37046 sayfasında bulabilirsiniz. İlk yarısını okuyun yalnız, ikinci yarısı 13-2'nin hikâyesini anlatıyor.



Noel'dan bilge sözler...


FF13'te şehir içlerinde pek takılamamıştık.



+
- Gelişmiş RYO mekanikleri
- Özgürlük hissi
- Enteresan hikâye
- Bu çapta bir oyun için fiyatı çok iyi

−
- Eski FF'ler kadar unutulmaz, vurucu bir tecrübe değil
- PC optimizasyonu biraz daha iyi olabilirdi

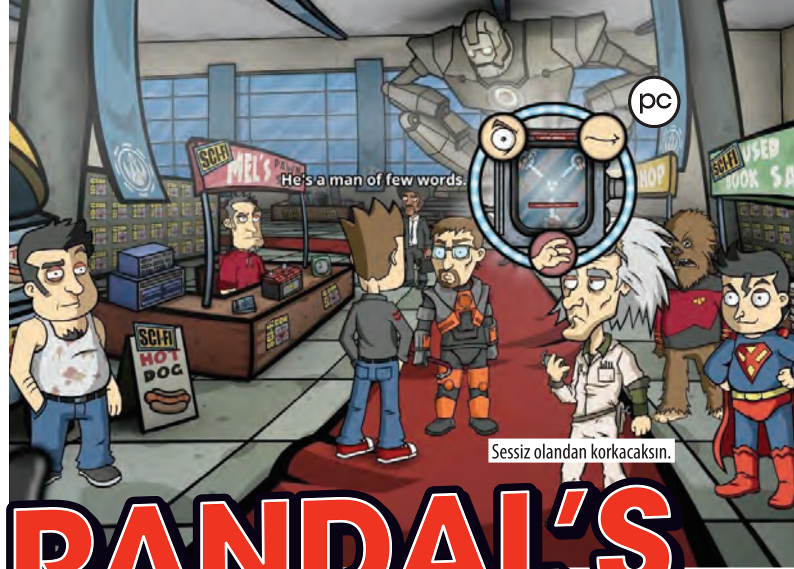
7+

SON KARAR
FF13'ün dağınıklığını iyi toparlayan, gelişmiş, geniş ve çok keyifli bir JRYO


KÜNYE
Tür: JRYO **Yapım-Dağıtım:** Square-Enix **Dijital İndirme:** 30TL (Playstore) **Yaş Sınırı:** 16 **Dahası İçin:** finalfantasy.wikia.com



Ah Matt, bir bilseydin gerçekten de bir melek olacağını...



Sessiz olandan korkacaksın.

RANDAL'S MONDAY

BUGÜN YİNE GÜNLERDEN PAZARTESİ -ESER GÜVEN



Sen yine de eline koluna dikkat et.



+

- Eski macera oyunlarına benziyor
- Seslendirmeleri başarılı
- Gün tekrarı teması üzerine süper bir hikâye kurmuş

−

- Bulmacaların çoğu çok tuhaf, mantık kullanılamıyor
- Geek kültüre atıf olayı biraz fazla abartılmış
- Fiyatı bana pahalı geldi

6

SON KARAR

Yazık etmeyin şöyle potansiyellere be, üzüyorsunuz insanı.

KÜNYE

Tür: Adventure **Yapım:** Nexus Game Studios **Fiyatı:** 39TL (Steam)
Dahası İçin: www.randalsmonday.com

Aynı günü tekrar tekrar yaşama fikri size de çok ilginç gelmiyor mu? Belki çoğunuz hatırlamaz ama bunun en süper örneği teee 1993 yılında çekilen *Groundhog Day*'di, Bill Murray aynı güne sıkışıp kalmıştı. Sonracığıma son zamanlardan aklıma gelen *Edge of Tomorrow* var mesela. Ama bu fikrin oyunlarda kullanıldığını pek hatırlamıyorum ben. Kullanıldıysa da ne yapayım yani, şimdi beni *Randal'ın Pazartesisi* ilgilendiriyor :)

Randal tam bir "loser". Ama bununla kalmıyor, kendisi aynı zamanda bir kleptoman, bir şeyleri cebe atmadan duramayan herifin teki. En iyi arkadaşları Matt ve Sally'nin nişan kutlamasında elemanın kıza vermek istediği yüzüğün olduğu cüzdanı yürütüyor ancak bilmediği şey bu yüzüğün lanetli olduğu.

Randal diğer sabah, yani Pazartesi günü uyanıyor, ev sahibinden kaçmak gibi günlük aktivitelerin ardından yüzüğü yüksek bir miktara rehin dükkanına satıyor. Ve ardından olanlar oluyor. Hiç beklenmedik biçimde sonlanan günün ardından eve gidip uyuyor ve tekrar Pazartesi gününe uyanıyoruz. Bir hafta boyunca aynı Pazartesi'yi yaşayarak hatalarımızı düzeltmeye çalışacağız.

PAZARTESİ SENDROMU KISIR DÖNGÜSÜ

Randal's Monday klasik bir point 'n click adventure oyunu. Gayet güzel bir hikâyesi var ve bunu anlatmayı da çok iyi becermiş. Grafiklerden de anlaşılacağı üzere komik ve eğlenceli bir oyun, çok hoş bir tarzı var. Seslendirmeler falan da gayet iyi, arkada çalan müzik ise biraz rahatsız edici. E peki ben niye bunları hızlı hızlı geçiştirdim? Çünkü bunlar zaten olması gereken şeyler, gelin biz olmaması gerekenlere bakalım :)

Bir kere bazı diyaloglar çok uzun, okumaya çalışırken içim bayıldı, bazılarını hızlı hızlı geçiverdim. Oyun tam bir atıf cenneti, resmen geek kültürüne selam çakıp duruyor. Ama işte bir oyunda yerli yerinde atıf yapmak var, bir de her ekranda onlarca şeyi göze sokmak. Ben de seviyorum bir telefon direği üzerinde *Monkey Island* esintili bir resim görmeyi ama bir psikiyatristin kitaplığında *Quake* heykeli ile *Manny Calavera*'nın ne işi var ki? Her ekranda bunun gibi dört-beş tane rastgele resim, poster, heykelcik falan filan gibi atıflar var ve bu biraz fazla zorlama duruyor.

Sonra bir de bulmacalar var. Başlarda iyi başlıyor oyun, bulmacalar gayet mantıklı, ilk iki gün falan keyifli. Sonra oyun mantık denilen şeyi bildiğin camdan aşağı atıyor. Envanterde her şeyi birbiri üstünde kullanmaya ve şans eseri son derece alakasız biçimde bir şeylerin birleşmesini ummaya başlıyorsun. Bulmaca zorluğu bu yüzden "iyi", "güzel", "BU NE LAN" seviyesinde bir zıplama yapıyor. Yani iyi bir macera oyunu dediğin zor bulmacalara sahip olabilir tabii ama yapmanız gereken şeyi biliyor veya tahmin ediyorsunuzdur ve buna ulaşmaya çalışırsınız. Tamamen alakasız rasgele bir mekândaki tamamen alakasız rastgele bir nesneye denk gelerek bulmaca çözmenin tatmin duygusu yaşattığını söylemek mümkün değil.

Kısıtlı alanda yine güzelce giydirdim oyuna farkındayım, ama böyle heba edilmiş güzel fikirleri ve potansiyelleri görünce bazen aklım başımdan gidiyor :) Siz bana çok takılmayın isterseniz, alın ve kendiniz görün *Randal'ın Pazartesisi*'ni.


Bir bardak süt! Çikolatalı!



RESIDENT EVIL HD REMASTER

KÜRKÇÜ DÜKKÂNI! EN SEVDİĞİM YER... -FARUK FURKAN AKINCI

Bu hikâyede iki tilki var: Biri ben, diğeriyse **Capcom**. İkimiz de döndük dolaştık ve kendimizi tekrar, yeniden her şeyin başladığı o yerde, Spencer Malikânesi'nde bulduk. Olaylar ikimiz için de iyi gelişmedi. O kendi yarattığı markasını ellere teslim etti, ben oynama gafletine düştüm. O eleştirileri hiç dikkate almadı; bense her yeni oyunda yeniden umutlandım. Nihayetinde belki de tüm oyun türlerinin etrafında bir kez dolaşıp köklerimize geri döndük. Gerçi daha önce kırk kez yazıp çizmiştim ama... Capcom kafasını duvarlara vursa yeridir.

Resident Evil HD Remaster bir yeniden yapımın yeniden yapımı (1996'da çıkan orijinal oyunun, 2002'de Gamecube platformuna çıkan remake'in remake'i...). "Üff, off" demeden önce bekleyiniz lütfen. Karşınızdaki oyun cebinizde diğer oyunlardan artan birkaç lirayı hüpletmek için yapılmamış. Aksine neyin nasıl olması gerektiğini anlatan bir tarih dersi gibi duruyor daha çok. Aynı anda yüz cümle kurup hiçbir şey söyleyemeyen, gereksiz geri plan hikâyelerine ve fazlasıyla stereotip karakterlere dönüşen kahramanlara sahip son dönem *Resident Evil* oyunlarına inat, bu su kadar berrak muhteşem korku/hayatta kalma klasiği, tekrar ve tekrar ticari kaygıların oyun deneyimlerini ne kadar tek tipleştiğini gösteriyor bize.

GEÇMİŞİN HAYALETLERİ

Kendi zamanımda biraz geri gitmeme izin verir misiniz? Çünkü günün birinde, az sonra yazacağım cümleleri Serpil'in, Sinan'ın ve Tuğbek'in yanında yazacağımın hayalini az kurmamıştım. Eyvallah, belki sekiz yıldan uzun bir süredir aynı sayfalardayız ama bazı hisler asla tazeliğini kaybetmiyor... İşte başlıyorum...

...Raccoon şehri, Orta Amerika'da yer alan ve dünyanın diğer yerlerinden çok da farklı görünmeyen küçük bir yerleşim birimidir. İnsanlar gündelik kaygılarının monotonlaştırdığı hayatlarında koşturup durmaktadırlar. Fakat o küçük şehri hapseden sık ormanların sahibi Arklay Dağları'nda bir şeyler uyanmaktadır. Cinayet masasında biriken tuhaf dosyaların sayısı arttıkça, polis departmanı özel timi yollamaya karar verir. Ne var ki olay yerine ilk varan STARS Bravo timiyle bağlantı kısa süre içinde kopar. Hemen arkalarından yollanan Alpha takımını ise eğitimini asla almadıkları bir durum beklemektedir...

Bu benim için çook eski bir hayaldi. Paylaştığınız için teşekkür ederim. :)

19 yıllık bir oyunun 13 yıllık yeniden yapımının cilalanmış halinden bahsediyoruz. Ancak teknolojik olarak zamanda o kadar da geriye gittiğinizi hissetmiyorsunuz. Arka planlar tertemiz görünüyor. Karakterlerin poligon sayısı ciddi şekilde artmış. Ayrıca yepyeni ışık ve gölge efektleri eklenmiş. Kesinlikle her şey harikulade görünüyor. İkinci olarak karakterinizi kontrol etmek için yepyeni bir seçeneğiniz var. Serinin eski oyunlarının en çok eleştirilen ve dalga geçilen özelliği karakterinizi tank gibi yönetiyor olmanızdı (analog çubuğu geri ittirince karakterinizi geri geri yürü-

> ÜSTÜNDEN GEÇEN ONCA YILA RAĞMEN GÜZEL OLMASI BİR YANA, OYUN YAPIMINDA TERCİHLERİN KÖTÜ DEĞİŞİMİNİ DE GÖSTERİYOR OYUN BİZE

HANGİ PLATFORM

Resident Evil HD Remaster, aynı anda birçok platforma çıkmış durumda. Peki, hangi platform daha iyi? Açıkçası grafik performansları arasında pek bir fark yok. Ancak bu bir konsol oyunu ve oyunu PC'de oynamak istiyorsanız kati surette bir gamepad'e ihtiyacınız olacak. Bunca yıllık konsolcuyum ama dürüst olayım mı? Oyunu PC'de oynamak isteyebilirsiniz. Steam dünyasının çılgın modcuları, sinir bozucu kapı açılma sahnelerini ortadan kaldırmışlar. Eh, bir de gamepad'iniz varsa, direkt tercih sebebidir...







Etrafınızı sararlarsa şansınız yok.

meye başlıyordu). Onun yerine karakteriniz çubuğu ittirdiğiniz yöne doğru dönüp ilerlemeye başlıyor (bu arada ben halen eskisi gibi oynamayı tercih ediyorum).

Zamanında korku/hayatta kalma türünü tanımlayan *Resident Evil*'ın tüm güzellikleri orada olduğu gibi duruyor. Bu, sıradan insanların sıra dışı bir durumda kalmalarını anlatan; serinin üzerine sonradan eklenen fazlalıkların olmadığı saf bir survival horror deneyimi. Ağır bir tempoda, koca bir ölüm tuzağı olan Spencer Malikânesi'nde, cephanenizi ve diğer malzemelerinizi denk getirmeye çalışarak kalabildiğiniz kadar hayatta kalmaya çalışıyorsunuz. Malzemeleriniz çok kısıtlı ve düşmanlarınız çok güçlü. Dolayısıyla ortalıkta sıka sıka gitmek yerine, mümkün olduğu kadar çatışmaktan kaçmalı ve alternatif yolları tercih etmelisiniz. Bir yandan düşmanlarla boğuşurken, diğer yandan da malikânenin gizemlerini çözmekle uğraşacaksınız. Bu da birçok bulmaca demek... Ama *Resident Evil* serisinin artık bulamacalara dönmüş hikâyesinin aksine buradaki tüm alt hikâyeler, siz bulmacaları çözdükçe yavaş yavaş birleşen parçalardan oluşuyor. Örneğin, malikânenin mimarı olan George Trevor'un ve ailesinin başına gelenler tüylerinizi diken diken edecek.

CIZIRTILI ANILAR

Serinin ilk üç oyununun tadı çok ayrıdır. Özellikle Beta/VHS döneminin b sınıfı korku filmlerinin havasını taşır. Thrash kültürden izler barındırır. Çoğu Japon oyun tasarımcısında görebileceğiniz Hollywood takıntısının en bariz izlerini özellikle serinin bu ilk oyununda görebilirsiniz. Serinin ilk oyunları bunu bir parodiye dönüştürmeden, aksine kendini epey de ciddiye alarak yapar. Bu nedenle *Resi*'nin zombileri zombi gibidir; Romero mitini esas alır; yavaştır, saydırdığınız kurşunlara bana mısın demez, ağır ağır etrafınızı sararlar. Yaratıkların ve mermilerin bozuk para gibi harcandığı serinin geç dönem oyunlarının aksine bu oyundaki düşmanlar çetin ceviz. Cephanenizi yetiştirmek için epeyce emek harcamalısınız. Elbette düşmanları öldürmek için tek seçeneğiniz cephane değil. Bazen çevrenizi kullanarak, eğer yakalanırsanız da ağızlarına bir flashbang çakarak da beyinlerini patlatabilirsiniz (Jill ile oynarken beyinlerine bıçak saplayabilirsiniz). Ancak özellikle *Resi* serisiyle dördüncü oyundan sonra tanıştıysanız, size "okula geri dönme zamanı" diyebilirim.

Dedim ya atmosfer çok yoğun… Oyunun sabit kamera açısı gerilime tavan yaptırırken, döneceğiniz bir köşeden ne çıkacağını asla bilemiyorsunuz. Bu, zamanında *Resi*'nin en sevdiğim özelliğiydi. O dönemlerde gerçek zamanlı çizilen arka planlardan çok, bu oyundaki gibi sabit ve önceden render edilmiş arka planlara bayılırdım. Çünkü detaylı, ışık ve gölge oyunlarının başrolde olduğu, geliştiricilere çok daha ayrıntı çalışma imkânı veren bir teknikti bu. Ve kabul edelim... Kameranın, karakteri takip ettiği oyunlara göre çok daha sinematik görünen bir tasarım tekniği bu... Ve *Resident Evil HD Remake*, bu grafik tekniğinin zirvesini temsil ediyor. Artık oyuncular ve tasarımcılar tarafından çok tercih edilmese de, yaşattığı keyfi sadece "nostalji" olarak tanımlayamam... Çünkü halen muhteşem görünüyor, muhteşem oynanıyor.

TARİH DERSİ

Günümüzün oyun pratikleri içinde artık çok da bir önemi kalmamış, haydi öyle diyelim: "modası geçmiş" gibi duran bir oyun olsa da, özellikle kendi türünün son örnekleri için halen parıldayan muhteşem bir oyun orijinal *Resident Evil*'ın bu yeniden yapımı. Spencer Malikânesi'nin loş koridorları, içindeki yüzlerce huzursuz yaratık orada sizi bekliyor. Hazır yeri gelmişken, Capcom'un, sonunda bir *Resident Evil 2* yeniden yapımı için kolları sıvadığı haberleri geliyor. Umarım serinin dördüncü oyunundan sonrasına (*Revelations*'ı ayrı tutarak...) bir şekilde reset atmayı başarabilirler.

Şimdi, eğer varsa, önyargılarınızı kırın ve verdiğiniz parayı son kuruşuna kadar hak eden bu muhteşem yapımın tadını çıkarın. Bir cumartesi gece yarısı, ışıkları kapatıp sesi açıp yanına bir de sıcak çikolata patlattınız mı tadından yenmez.



Önceden render'lı arka plan.
Çok daha sinematik anlar...



- Halen formunu koruyan grafikler
- Harika ışık ve gölge oyunlarıyla desteklenen atmosfer
- Detaylı karakter ve düşman tasarımları
- Hasret kaldığımız Resi tadı

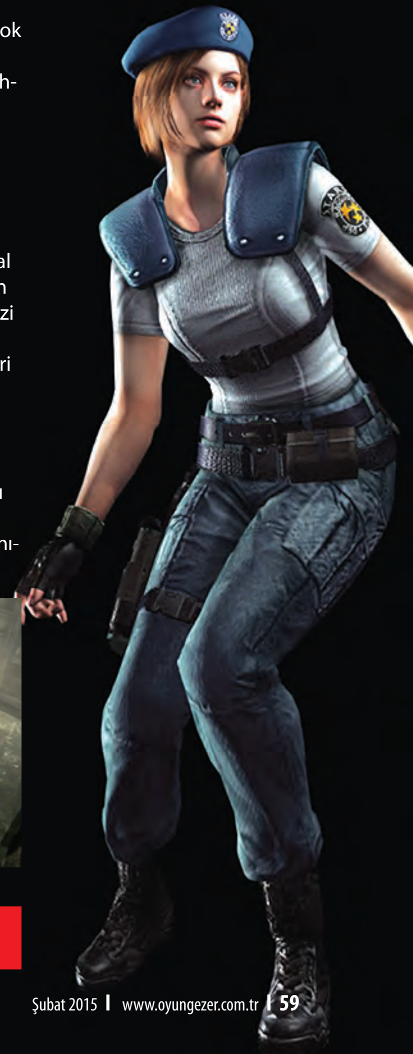


- Kapı açılma animasyonu neden duruyor ki?
- Envanter sistemine de küçük yorumlar getirilebilirdi

9

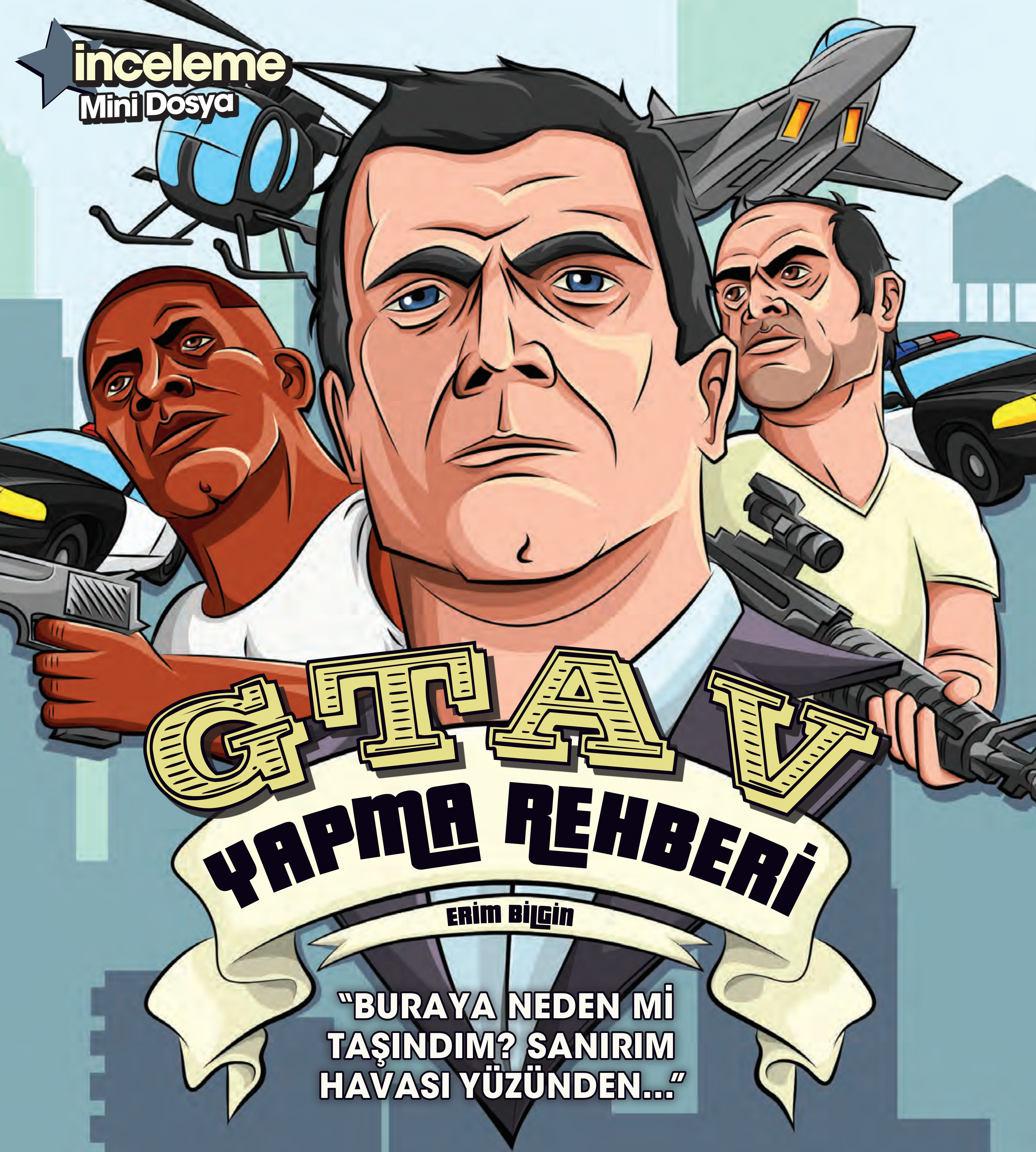
SON KARAR

Yeni nesle ders niteliğinde bir yapım. Yoğun atmosfer, keşfedilecek gizemler, tüyler ürperten yaratıklar ile saf bir korku/hayatta kalma deneyimi.





Tür: Korku-Hayatta Kalma **Yapım:** Studio 4 **Dağıtım:** Capcom **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 30 TL (Playstore), 40 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 18 **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz88-resi



GTA V YAPMA REHBERİ

ERİM BİLGİN

"BURAYA NEDEN Mİ TAŞINDIM? SANIRIM HAVASI YÜZÜNDEN..."

Okyanusun kumları güneşin cıvıltılı ışığıyla ruhunu ısıtmış. Masmavi gökyüzünde gümüş bıçaklar gibi parıldayan gökdelenler, kirli dolar yeşili palmiyeler ve hayat, hayal, renk dolu sokaklar... Ve hepsinin ortasından şehrin bu sonsuz gibi görünen huzurunu yırtarcasına fırlayan, mermi delikleriyle kaplı bir araba dolusu haydut! Los Santos'un Instagram filtresi tadında, selfie ritimli narsist hayatları, arabadan arkaya ateş eden orta yaş krizindeki eski bir hırsız, direksiyonun arkasında ustaca bir iş çıkaran iyi niyetli ama hırslı bir genç adam ve hiç ama hiç iyi niyetli olmayan bir... *doğa olayı* tarafından geçici olarak bölünüyor. Polisin yalnızca atış talimi yapmamız için var olduğu, yerçekiminin bile bizim hesabımıza çalıştığı, oksijenden çok barut soluduğumuz alternatif yaşam alanımız, yani *GTA V*'in *San Andreas*'ı bizlerle buluşalı 1,5 yıla yakın zaman geçti.

O efsanevi ilk fragmanı izleyeli ise neredeyse üç yıl olmuş. Oyunun çıkmadan öncesi, çıkması, yenilenmesi derken ne heyecanlar yaşadık ama. *GTA*'yı sevmeyen üç-beş kişi bile, en azından serinin gücünü kabul etmek zorunda. Çıkmasının ardından gelen ilk üç gün içinde milyar dolar hasılata ulaşan, başarılı Hollywood filmleriyle yarışabilecek bir dünya, karakter listesi ve hikâyesiyle milyonların aklını alan bir seriyi küçümsemek suç sayılmalı. Fakat oyun duyurulduğu günden beri havada asılı duran bir soru vardı: "*Peki ya PC versiyonu?*"

Sanırım kimse "*GTA* oyunlarının asıl tahtı PC'dir" tespitini reddetmez. İçinizdeki manyağı özgür bırakmanız için tasarlanmış devasa şehirleri sayesinde *GTA*'nın PC sürümleri, elbette meraklı ve mükemmeliyetçi hacker'lara ve modculara kendini tam evinde hissediyor. *GTA* dediğimiz şey, oyuncuyu şaşırtıcı oyuncaklarla dolu devasa bir kutuya koyup o kutuyu sallamaktan ibaret bir formülle çalışıyor ve bu formüle modlar üzerinden

ekleyebileceğiniz sınırsız şey var. Dolayısıyla *GTA V*'in duyurulduğu günden beri herkes PC sürümünün ne zaman çıkacağıyla ilgili yapımcı Rockstar Games'in yakasına yapışmış durumdaydı.

1,5 yıllık bekleyişten sonra nihayet bu ay çıkması planlanan PC sürümü bir kez daha ertelenince, oyun dünyasında resmen bir "*kar yağdı, böyle oldu*" durumu yaşandı. Devasa katil balinanın sudaki kokusunu alan daha küçük yapımcılar, korku içinde oyunlarını takvimde geriye çekmiş, Rockstar balinasının piyasayı süpürmesinden sonra arta kalan planktonlarla beslenmeyi umarak piyasayı boş bırakmışlardı. Fakat Rockstar her zamanki gibi haddine yakışır şekilde haddini aştı ve oyunu daha da ileriye, Mart ayına attı. Rockstar aynı oyunu bizlere iki değil, üçüncü kez satmaya hazırlanadursun, biz oyuncular olarak hayal kırıklığımıza yapıştırabileceğimiz devasa yara bandını aramaya koyulduk.



Bu ay size, mükemmel olmamakla birlikte, idare edeceğini umduğum bir yara bandı hazırladım arkadaşlar. Hedefimiz, şu anda yedi yıllık olmakla birlikte hâlâ son derece aktif bir mod hayatı sürmekte olan *GTA IV*'ü alıp içine ustaca yerleştireceğimiz birkaç mod sayesinde, Mart ayı gelene kadar eski dostunuzla ikinci bir bahar yaşamanızı sağlamak olacak.



O halde *GTA IV*'ün orijinal bir sürümünü hazırlayın, oyunla ilgili kayıt dosyalarınızı yedekleyin ve temiz bir yüklemeyle baştan başlayın. Hazırsanız Los Santos'u 2008'e götürüyoruz!

ÖNCE BİRAZ TEDAVİ

Başlamadan önce oyunumuzun altyapısını biraz güncellememiz gerekiyor. Mod kurmak, özellikle de *GTA IV* gibi geniş çaplı bir oyuna birden çok modu aynı anda kurup çalıştırmak, baş ağrıtma riski yüksek bir uğraştır. Olaya idealist bir mühendis mükemmeliyetçiliğiyle yaklaşmalı, her adımı dikkatle atmalı, bir sorunla karşılaşırsanız adımlarınızı tek tek geriye doğru izleyip sorun yaratan adımın hangisi olduğunu tespit etmelisiniz. Bu yazıda size mümkün olduğunca net bir rehber hazırlayarak işinizi kolaylaştırmaya çalışacağım, ama büyük ihtimalle buna rağmen sorun yaşayanlar olacak. Hepinize tek tek modları ben kuramam, bunu yapan otomatik bir sistem de yok, o yüzden size tavsiyem, adımları dikkatlice okumanız ve çözemediğiniz şeyler için Google ile aranızı sıkı tutmanız olacak.



1 GTA IV VER. 1.0.7.0

GTA IV'ün en yaygın olarak kullanılan güncel sürümü 1.0.7.0. Fakat daha önce de bahsettiğimiz gibi, modcuların her biri farklı sistemlere sahip olduğundan değişik modlar, değişik versiyonlarda daha iyi çalışabiliyor. Fakat nihayetinde bir sürüm seçmek zorundayız, ve oyunu bozacak bug'lardan en uzak sürüm bu olduğu için, tavsiyem başınızı ağrıtmamak adına oyunun en güncel sürümü olan 1.0.7.0'ı kurmanız. Dosyayı ***tinyurl.com/ogz-gta4-01*** adresine attık, ama Steam sürümünü indirdiyseniz Steam'in otomatik update hizmeti üzerinden de güncelleyebilirsiniz.

2 "DIRECT CONTROL"

Şımarık Rockstar, bizden daha iyi bildiğini sanıyor! PC sürümünde görmeye alıştığımız bazı grafik ayarları, oyunun menüsünde gizlenmiş durumda. İlk olarak bu durumu düzelteceğiz. Oyunu kurduğunuz klasöre gidip (büyük ihtimalle *C:\Program Files\RockStar Games\ GTAIV* klasöründedir) **LaunchGTAIV.exe** dosyasını bulun. Bu dosya önemli, onun adını ve yerini ezberlemenizi istiyorum. Oyunu her seferinde bu dosyaya tıklayarak açmanız gerekecek. Ayrıca yeni Windows sürümlerini kullanıyorsanız, dosyayı mutlaka Administrator (Yönetici) olarak çalıştırın, yoksa sorunlarla karşılaşabilirsiniz.

LaunchGTAIV.exe dosyasına sağ tıklayıp bir kısayolunu oluşturun. Sonra bu kısayolu istediğiniz bir yere koyup üzerine sağ tıklayıp "Özellikler" menüsüne girin. "Kısayol" sekmesinden, "Hedef" kısmına gelip "*\GTAIV\ LaunchGTAIV.exe*" diye biten yazının sonuna *SPACE* tuşuyla bir boşluk bırakıp, tırnak işaretleri olmadan "*-norestrictions*" yazın. *Uygula* tuşuna, ardından *Tamam*'a basıp pencereyi kapatın.

Bu aşamada oyunu test edip bilgisayarınızda nasıl çalıştığına bakın. Eğer takılma, kasma yapıyorsa (evet profesyonel bir oyun yazarı olarak "kasma" tabirini kullandım, yakında da çalışmayan oyunu yokuş aşağı vurdururuz herhalde, hayırlısı...) ayarları düşürerek oyunu kendi sisteminize göre ayarlayın.

3 AÇIL DÖRT, AÇIL!

Şimdi *OpenIV* ile tanışma zamanınız geldi. OpenIV, GTA4 ve ek paketlerinin dosyalarını dilediğinizce kurcalamanızı sağlayan devasa ve sürekli güncellenen bir proje. ***http://openiv.com*** adresine gidin ve en son sürüm hangisiyse (ben bu yazıyı yazarken 2.2.1 idi) onu indirin ve kurun. Düzgün çalıştığını kontrol ettikten sonra sıradaki aşamaya geçelim.







İşte Los Santos haritası.

4 C++ SCRIPTHOOK V.0.5.1

Scripthook da, GTA IV içinde .Net dilinde yazılmış kodları yüklememizi sağlayan bir *ASI plugin*'i. Bunun Türkçesi ise: *"Kurmanız gereken çok faydalı süper eğlenceli bir şey!"*

5 HER ŞEYİN BİR ŞEYİ VAR

Oyunu başlatmak için kullanacağınız kısayolu hazırlarken dikkat etmemiz gereken birkaç ince nokta daha var. *LaunchGTAIV.exe*'ye sağ tıklayıp atmak istediğiniz yere bir kısayolunu oluşturmuştunuz ya hani. O kısayola sağ tıklayıp "Özellikler" kısmından "Uyumluluk" sekmesine girin ve "Masaüstü Düzenini Kapat" seçeneğini işaretleyin. Bu sayede oyun açıkken, Windows'un bazen sıkıntılar yarabilen Aero hizmetini kapatmış oluyoruz. Oyunu kapatınca Aero eski haline dönecektir.

6 ŞEHRİN ASİ ÇOCUĞU - ASI LOADER

Sıradaki yazılımımız ASI Loader (şapşal kelime oyunlarımdan sıkıldınız mı? Ben sıkılmadım!), *GTA IV*'e dışarıdan yapılmış **.asi** formatlı *plugin*'leri yükleyebilmemiz için gerekli küçük bir uygulama. Oyunun mod tarihindeki en popüler yazılımlardan biri olan ASI Loader'ı kurmak ise aşırı derecede basit: ***tinyurl.com/ogz-gta4-asiloader*** adresinden indireceğiniz arşivin içindeki *dsound.dll* dosyasını, oyunu kurduğunuz, *gtaiv.exe* dosyasını içeren ana klasörün içine atmanız yeterli.

DÜNYANIZI DEĞİŞTİRİN!

Şimdi, yenileme işlemleri bittiğine göre değiştirmeye başlayabiliriz. İlk iş, elbette oyunun geçtiği ortamı değiştirmek olacak. Bir New York hastası olarak, şahsen Liberty City'ye bayılmıştım. Atmosferiyle, geceleriyle gerçekten etkileyici bir ortamdı. Fakat elbette artık yedi yıldır içinde geziyoruz ve sıkılmadık da değil. O yüzden ilk olarak ***tinyurl.com/ogz-gta4-11*** adresine gidin ve o sayfanın başlarındaki "part 1", "part 2", "part 3", "part 4" linklerindeki dosyaları tek bir klasöre indirip ardından da ilk RAR dosyasını açarak, içindekileri o klasörün içine çıkartın. Bütün arşivler birleşip, içlerindeki dosyaları o klasöre çıkaracaktır. Az önce Los Santos'un haritasını bilgisayarımıza indirmiş olduk. Şimdi, bu haritayı *GTA IV*'e yükleyeceğiz.

Arşivleri birleştirdikten sonra ortaya çıkan dosyalardan "*viiv*" klasörünü, *RIL.VilV.EpisodeHook.dll*, *RIL.VilV.Tooling.asi* ve *xlive.dll* dosyalarını GTA'yı kurduğunuz klasörün içine atın. Son olarak oyunu LaunchGTAIV.exe ile çalıştırın. Uzunca bir süre (5 dakika civarı) ekranınız kararabilir, endişelenmeyin, sonrasında oyun başlayacak.

Los Santos haritası henüz alfa seviyesinde ve mükemmeliyetten epey uzak, fakat gerçekten de inanılmaz. Birkaç istekli oyuncunun bir araya gelip koca bir oyunun haritasını yeniden yaratmış olmasına ben hâlâ şaşırıyorum. Haritada gezerken ufak tefek bug'lara rastlayabilirsiniz, bu doğal. Ama Mart gelip *GTA V* kucağımıza düşene kadar, Los Santos'un alfası da gayet eğlenceli!



MÜZİK RUHUN GTA'SIDIR

Elbette her GTA oyununun radyo istasyonları ayrı birer efsanedir, fakat burada gerçek bir *GTA V* deneyimi yaratmak istiyorsak elbette oradaki radyo istasyonlarını da almamız lazım, değil mi? ***tinyurl.com/ogz-gta4-12*** adresine gidin ve radyo istasyonlarını sisteminize kaydedin. Bütün proje boyunca indireceğimiz en yüklü dosya bu olacak, o yüzden sabırlı olun. Yüklemesi de biraz uzun sürüyor ve arada donduğu şüphesine kapılsanız da merak etmeyin, bekleyin.

V FOR GTA V

Ah, birleştirilmiş mod paketleri! Aslında ideal bir dünyada, tüm modlar birazdan indireceğimiz mod gibi paketlenirdi. İndirmesi kolay, yüklemesi kolay, sizin için önceden arşivlenmiş halde. İşte birazdan indireceğimiz dosya, bunun gibi işimizi fazlasıyla kolaylaştıracak bir paket. İçerisinde Michael, Trevor ve Franklin'in karakter modelleri, aralarında değişim yapmamızı sağlayacak kod, *GTA V*'in silah seçimi ve radyo sistemi, karakterlerin özel güçleri, saldırı çeşitleri gibi değişimler var. Buyurun, geliyor...







Selfie'siz yaşayamayanlara

Mod da olsa Trevor işte!

Oyundur bu, olur, gecikir... Ama biz PC oyuncularına oturup sessizce beklemek yakışmaz!

İlk olarak ***tinyurl.com/ogz-gta4-13*** linkinden indireceğiniz dosyayı, "*mcsiv*" (tırnak işaretleri olmayacak) şifresiyle açıp içeriğini masaüstünüze atın. Şimdi, daha önceden indirip kurduğumuz OpenIV programını çalıştırın, oyunlar menüsünden *GTA IV*'ü seçin, hangi modu kurmak istediğiniz sorduğunda az önce masaüstüne attığınız dosyayı programa tanıtın, sonra çıkan listeden yine *GTA IV*'ü seçin. Sonra, çıkan seçeneklerde, eğer Scripthook ve/veya ASILoader diye bir seçenek çıkıyorsa, önce onu seçin, program gerisini halledecektir. Sonra, aşağıdaki adıma geçin.

İlk defada Scripthook veya ASILoader kurulumu yaptıysanız VEYA ilk seferden bu seçenek karşınıza çıkmadıysa, doğrudan **VStyle** kurulumu seçeneğini seçin. Bir kere daha, program gerisini halledecektir.

Şimdi bu modu, az önce kurduğumuz Los Santos haritasıyla uyumlu hale getirmek için ufak bir düzeltme kuracağız. ***tinyurl.com/ogz-gta4-14*** adresindeki dosyayı indirin, sonra oyunu kurduğunuz klasöre gidin. İçeride "Scripts" adında bir klasör olacak. O klasöre girip, içinde "Vstyle" isimli bir klasör varsa ona girip, içindeki script.dll dosyasını, şimdi indirdiğiniz arşivdeki script.dll dosyasıyla değiştirin. Bu kadar!



Son olarak, ***tinyurl.com/ogz-gta4-15*** adresindeki dosyayı indirin ve aynı şekilde OpenIV ile kurun. Modun yapımcısı, HUD'da bazı hatalar yapmış olduğu için böyle bir düzeltme dosyası gerekiyor. Hepsi bu kadar!

GÖRÜNEN KÖY VE HARİTA SORUNSALI

Burada artık oyunun önemli elementlerini bırakıp mükemmeliyetçiliğin sınırlarına yaklaşmaya başlıyoruz. *GTA IV*'ün yuvarlak şekildeki "minimap" dediğimiz haritası son derece yeterli, fakat eğer ekranınıza göz atan insanları gerçekten daha oyun çıkmamışken PC'de *GTA V* oynamakta olduğunuza ikna etmek istiyorsanız, hiçbir detayı atlamamanız lazım.

Evet, sıradaki modumuz *GTA V*'in kare şeklindeki minimap'ini *GTA IV*'e getirecek. ***tinyurl.com/ogz-gta4-minimap*** adresinden indireceğiniz dosyayı ana GTA klasörünüzün içine atın. ASI Loader kodu yakalayıp oyuna entegre edecektir.

VİRAJLARA AŞKINIZI TAZELEMEYE GELİYOR

Açık konuşayım: *GTA IV*'teki arabaların dönüşlerini hiç beğenmemiştim. İster gerçekçi deyin ister yer çekimi etkisi, ama *GTA V*'teki arabalar *GTA IV*'e bin basar. O yüzden ne yapıyoruz? Hemen o araba sürüş mekaniklerini *GTA IV*'e atıyoruz!. Bu mod ile, *GTA V*'teki devrilen arabaları da çevirebileceksiniz. ***tinyurl.com/ogz-gta4-50*** adresinden indireceğiniz dosyadan, *V-Handling.asi* ve *Vhandling.ini* dosyalarını, ana GTA klasörünüzün içine atın ve Liberty City'nin arabalarıyla ikinci baharınızı yaşayın!

ONUN ARABASI VAR

Öncelikle bu şarkıyı aklınıza soktuğum için özür dilerim. Ama arabalardan bahsetmişken, neden *GTA V*'in arabalarını da almıyoruz ki!

Fakat arabalarla ilgili şöyle ufak bir sorun var: Toplu araba mod paketleri sıklıkla sorun çıkardığı için, en çok istediğiniz arabaları ayrı ayrı indirerek kurmanız daha mantıklı olacaktır. İndirebileceğiniz arabaların güzel bir listesini ***tinyurl.com/ogz-gta4-cars*** adresinde bulabilirsiniz.

"LET ME TAKE A SELFIE!"

Mod köşesini takip edenler hatırlayacaktır, bu modu birkaç ay önce ilk çıktığında o sayfada da ele almıştık. GTA serisinin en sevdiğim tarafı, modern hayatın aşırılığını mükemmel bir şekilde eleştirmesi. Elbette *GTA V*'te de modern insandaki yaygın narsisizmin ifadesi haline gelen selfie kavramını hep birlikte gayet eğlenceli ekran görüntüleri olarak ele almıştık. Şimdi aynı içeriği *GTA* ➔

IV'e ekleyeceğiz. Hem de *GTA V*'ten farklı olarak, bu sefer araçların içinde bile selfie çekebiliyorsunuz!

Dosyayı ***tinyurl.com/ogz-gta4-selfie*** adresinden indirip, yine OpenIV ile kurabilirsiniz. Oyun içindeyken "Insert" tuşuna basıp fare tekerinizle seçeneklerden istediğiniz ayarları yapabilirsiniz.

"GEH KUÇU KUÇU"!

Hep birlikte "Yok artık!" diyelim mi? Çünkü *GTA V*'in yaramaz köpeği Chop'ı bile *GTA IV*'e mod olarak ekleyebiliyoruz! (Haydi, şimdi, hep beraber... YOK ARTIIIK!!!) ***tinyurl.com/ogz-gta4-chop*** adresinden Chop'ı indirip dosyaları GTA klasörünüze atmanız yeterli. "End" tuşuna bastığınızda Chop yanınıza gelecek.

KUŞLAR GİBİ ÖZGÜR... P996 LAZER GİBİ ÖLÜMCÜL

JET! JET! JET! Havalı bir açıklamaya ihtiyacı olmayan muhteşem olay! JET! *GTA IV*'te uçak yok diye üzülmeyin! Buyurun size JET! Binin, tarayın, patlatın, süzülün kafanıza göre! Hedefe kilitlenebilen, minigun'ı ve roketleri, iniş tekerleri, hatta fırlatma koltuğu dahi olan bu muhteşem bebeği, oyundaki havaalanlarından kaçırabilirsiniz. Dosyaları sıcakken kapın, OpenIV ile kurun: ***tinyurl.com/ogz-gta4-jet***

"İŞ CİDDİYE BİNDİ" MÜZİĞİ

Her cool karakterin bir aksiyon müziğine ihtiyacı vardır. Niko Bellic'in durumu yoktu, onun müziği olamadı. Adamcağızın gözüne sokmanın, yetersizliğiyle alay etmenin manası yok. Fakat biz artık Niko'yu geride bıraktık, geleceğe bakıyoruz. Ve gelecekte aksiyon müziği gani, arkadaşlar.

tinyurl.com/ogz-gta4-music linkinden indireceğiniz modu kurduğunuzda, otomatikman çalışmaya başlayacak ve polisle kapıştığınız zaman *GTA V*'in kovalamaca müzikleri başlayacak. İyi kapışmalar!

ICE ICE BABY

Şimdi sıra geldi işin en civcivli yerlerinden birine. Belki *iCEnhancer* adlı modu duymuşsunuzdur? iCEnhancer, *GTA IV*'ün ışıklandırma, doku ve geometrisini değiştirip fotorealistik seviyelere yaklaşabilen bir gerçekçilik elde edebilmesiyle ünlenmiş bir mod. Tamamen yeniden üretilmiş dokulardan tutun duman simülasyonlarına, tozlu ortamlarda görünebilen güneş huzmelerine, kamera lensi efektlerine kadar o kadar çok değişim yaratıyor ki, çoğu zaman ekran görüntülerini görenler, oyun olduğunu anlayamıyor bile.

İşin sıkıntılı tarafı iCEnhancer versiyonlarının sistemden sisteme değişmesi ve her bilgisayarın kaldıramayacağı kadar havalı bir mod olması. O yüzden önce biraz test yapmanız gerekecek. Öncelikle ***tinyurl.com/ogz-gta4-ice*** adresine gidip, *"1.0.7.0", "Vegetation Textures", "Road Textures"* ve *"Extra Textures"* dosyalarını indirin ve oyunun klasörüne atarak kurun. Sonrasında, eğer sisteminiz çok yavaşlarsa, sayfanın alt kısmında kalan *"Low and Mid-End Configuration Files"* dosyasını indirip onları da oyunun ana klasörüne yerleştirerek efektleri biraz kısabilirsiniz.







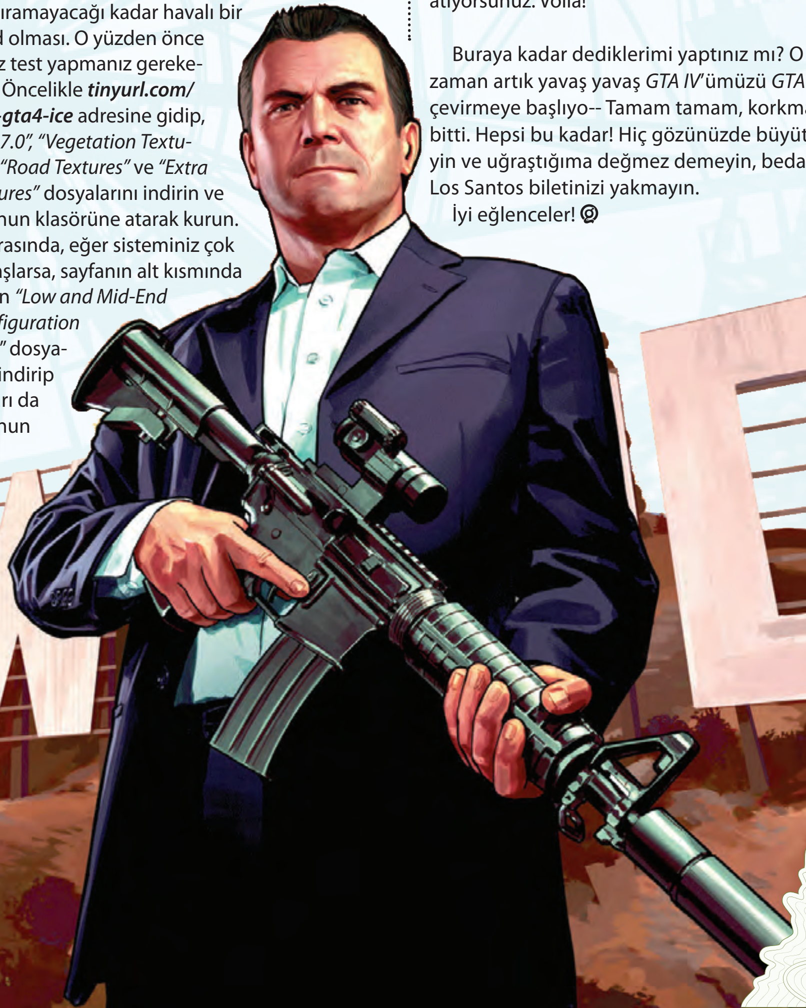
EL YAZISINDAN TANIRIM

Size en başta demiştim değil mi, en ufak detayına kadar aynısını yapacağız diye? İşte öyle yapıyoruz. Hani GTA'da yeni bir bölgeye geldiğinizde oranın adını yazan yazılar, ekranda para miktarınızı falan yazan sayılar var ya, işte şimdi onları atıp yerlerine *GTA V*'teki hallerini koyacağız. "O derece yani" diyorsanız, gözünüzün içine ciddi bir şekilde bakıp, "o derece" diye yanıt veriyorum.

tinyurl.com/ogz-gta4-text adresinden dosyayı indiriyorsunuz, oyununuzu kurduğunuz klasörün içinden */pc/textures/* klasörüne içeriği atıyorsunuz. Voila!

Buraya kadar dediklerimi yaptınız mı? O zaman artık yavaş yavaş *GTA IV*'ümüzü *GTA V*'e çevirmeye başlıyo-- Tamam tamam, korkmayın, bitti. Hepsi bu kadar! Hiç gözünüzde büyütmeyin ve uğraştığıma değmez demeyin, bedava Los Santos biletinizi yakmayın.

İyi eğlenceler!







Oculus Rift takınca, aracın içini incelemekten yarışmayı unutuyor insan.



Şu an oyunda tamamı lisanslı 16 pist ve çeşitli sınıflardan 41 araç var.

ASSETTO CORSA

MAMBO ITALIANO! -ENES K.

Need for Speed II: SE'den sonra, on senedir beni heyecanlandırabilmiş, sandalyeye çivilemiş tek yarış oyunun *Midnight Club: Los Angeles* olduğunu söylesem yalan olmaz. İster arcade olsun, ister simülasyon; yarış oyunu ise oynadığımız, kanımca olması gereken gerçekten iki şey var: Biri gerçekten bir arabaya hükmettiğimiz hissi, diğeri de kaybetmenin hırsıyla sizi çıldırtabilmesi...

Geçtiğimiz ay bir umutla *The Crew*'u satın alıp verdiğim paraya ağlamıştım. Bu ay ise yarım yamalak bir heyecanla beklediğim *Assetto Corsa*'yı oynamaya başladım. Anladım ki *Assetto Corsa*'ya sadece 'oyun' demek, yapımcı Kunos Simulazioni'ye koca bir hakaret olurmuş.

YARIŞ SİMÜLASYONLARINA KÖK HÜCRE NAKLİ!

Aslında *Assetto Corsa* çok uzun bir yapım sürecinin bir sonucu... 2011'de duyurulan oyun, yeni görsellerle, Ferrari lisansının alınışıyla, alfa ve beta süreçleriyle dört senedir bir şekilde sürekli gündemde kalmayı başardı. Açıkçası *Assetto Corsa*'yı büyük oranda cazip kılan da mükemmele yakın Oculus Rift desteği oldu. Oyunu Oculus Rift'te deneyemeyen şanssız çoğunluktan olduğumdan, size artık old-school olma yolunda ilerleyen monitörlerimizde verdiği tattan bahsedeceğim.

Öncelikle oyunun üzerine katarak ilerlettiği araç ve pist içeriği hakikaten doyurucu. Şu an oyunda tamamı lisanslı 16 pist ve çeşitli sınıflardan 41 araç bulunuyor -ki bu sayı nicelik olarak ilk etapta gayet yeterli. İşin nitelik kısmı ise bir başka güzel... Açıkçası hayatımda 'gerçeğe yakın görsellik' iddiası ile piyasaya çıkmış çok oyun gördüm ama böylesine hiç rastlamamıştım. Kokpit kamerasından oynarken göreceğiniz üzere hız göstergeleri, ayna, vites kolu ve hatta kapı kolundaki işlemelere kadar arabaların iç aksamında unutulmuş tek bir detay yok. Işıklandırmalar, gölgeler, asfaltın verdiği gerçeklik hissi hakikaten akıl almaz seviyede... Fotoğraf modunu açıp arabanın sağını solunu incelemek bile öyle büyük bir keyif ki anlatamam. Oyunda müzik namına hiçbir şey olmasa dahi, üşenmedim açtım dinledim; kullanılan lisanslı araçların egzoz sesleri dahi tam tekmil gerçek...

KIZLAR GİDİŞİNE, YOLLAR DURUŞUNA HASTA

Anlayacağınız üzere oyun görsel ve işitsel olarak kusursuza bu kadar yakın... Peki oynanış nasıl? Öncelikle üzülerek söylemeliyim ki klavye veya gamepad ile oynayacaksanız *Assetto Corsa*'nın %50'si bir nevi çöpe gitmiş oluyor. Her ne kadar 'casual' kontrollerle ve yarış asistanlarını iyi ayarlayarak normal bir yarış oyunu deneyimi elde edilebilse de, *Assetto Corsa*'nın asıl gücü 'force feedback' kullanımındaki başarısından geliyor. Direksiyon kullanırken o kadar detaylı ve ince ayarlar yapabiliyorsunuz ki saatlerce oyuna girip çıkarak bu ayarları optimize etmekle uğraşıyorsunuz. Tüm bu süreç sonunda spin atışınızı, yoldan çıktığınızda direksiyonun boşa çıkmasını, düz yolda hız artışında direksiyonun sertleşmesini öyle bir hissettiriyor ki oyun size... Bir arabaya hükmediyor olduğunuz hissini iliklerinize kadar veriyor zalım!

Oyuna dair hiç kötü şey söylemediğimin farkındayım ama gerçekten *Assetto Corsa* mükemmele yakın bir simülasyon. 2018'e kadar geliştirilmeye devam edeceğini ve o zaman kadar sanal gerçekliğin hayatımıza girmiş olacağı düşünülürse, bir döneme damga vuracak kadar etkili olacak, demedi demeyin!

DREAM PACK

Yazı içerisinde değindiğim gibi, oyun 2018'e kadar ek içeriklerle desteklenecek. 2015'in ilk çeyreğinde gelmesi beklenen ve ücretsiz yayınlanacak olan Dream Pack DLC'si ile oyuna Alfa Romeo 155 Ti dahil on yeni araç ve Nurburgring Nordschleife pisti eklenecek.

+

- Grafik detayları, ışıklandırmalar, motor sesleri... Görsel ve işitsel her şey harika!
- Muhteşem kokpit kamerası
- Optimizasyon mükemmele yakın
- En ince ayrıntısına kadar ayarlanabilir zorluk

−

- Ufak tefek teknik sorunlar ve bitmemişlik hissi
- Tırışkadan kariyer modu



9

SON KARAR

PC'ye yapılmış en iyi yarış simülasyonu. Gelmiş geçmiş en iyi yarış simülasyonu olması için de üç senesi var.



KÜNYE

Tür: Simülasyon **Yapım:** Kunos Simulazioni **Dağıtım:** Kunos Simulazioni **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 75 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** - **Dahası İçin:** http://tinyurl.com/ogzcorsa

pc

FAR CRY4: ESCAPE FROM DURGESH

BİR OYNAYAMAMA HİKÂYESİ... -SARP KÜRKCÜ

İnterneti bir tarıyorum, 13 Ocak'ta bu DLC'nin çıkışını haber yapmışım **OGZ Online**'da. O kadar heveslenmişim ki gördüklerimden sonra, *"Aslında tümüyle bir meydan okuma haritası Durgesh, ama Ubisoft bunu güzel ve yaratıcı bir şekilde sunmayı başarmış"* demişim. Ama şimdi, bilgisayarın başındayım ve biraz öfke, biraz hayal kırıklığından başka bir şey yok kafamda. İşin acı tarafı, bu duyguların ikisi de DLC'ye dair değil.

Durgesh, *Far Cry 4*'te tanıştığımız ve Pagan Min'in kumandanlarından birisi olan Yuma'nın oyun alanı. Biz de bir şekilde kendimizi burada, bir kulenin tepesinde buluyoruz. 30 dakika sonra Min bize bir helikopter yollayacak kurtulmamız için. Yuma da bu helikopteri yok etmek ve bizi hapsetmek için elinden geleni yapacak. Komik olan, bu emri de Min'den almış olması.

Bu 30 dakika içerisinde alabildiğimiz tüm desteğe ihtiyacımız var. Durgesh büyük bir yer değil. Ama 30 dakika da su gibi geçiyor. Haritadaki belirli görevler bize kaçış noktasında artı değer sağlayacak avantajlar sunuyorlar. Havan tüfeği, daha güçlü silahlar, patlayan variller, yardım çağırma hakkı... Tabii etrafta Karma olayları ve posterler var. İkisi de bu 30 dakikayı daha uzun tutmaya çalışıyor. Outpost'lar da işinizi kolaylaştırmak ve karakteri geliştirmek için hizmetinizde. Çünkü dımdızlak başlıyorsunuz. İki can şeridi, çok az geliştirme, neredeyse hiç olmayan skill puanı. Elinizi çabuk tutmalısınız.



AMA...

...ben hiçbir zaman sonunu görmedim oyunun. O kaçış bölgesine hiç ulaşamadım. PC oyuncusuyum genelde ben. Fareme, klavyeme alışığım FPS oyunlarında. Ama 1.6 yamasından beridir birçok PC'de *Far Cry 4* açılmıyor. USB kontrol kolundan deniyor sorun, hiç kullanmayan ben ne ofis ne de evde oyunu bir daha çalıştırabildim. PS4 için de var DLC elimizde. Ama ben ve DualShock 4... Ufak ilk bakışlar için altından kalkabiliyor olsam da bu kadar meydan okumaya odaklı bir eklenti için ben fazla antrenmansızım.

Escape from Durgesh, zaten tek kişilik bir DLC değil. Çünkü bahsettiğim o işe yarayan görevler genelde iki koldan halledilecek şekilde tasarlanmış. Ubisoft da tanıtımlarında bunu söylüyordu, ben de kefilim. Ama şöyle bir şey de var. Müthiş bir oyuncu olduğunuza inanıyorsanız hiçbir görevi yapmayabilir ve doğrudan sonuca gidebilirsiniz. Elinizdeki üç kuruşluk kurşun, sıfır can şırıngasıyla helikopteri korumaya yeltenebilirsiniz. Acı olan ise, bu konuda benim söyleyebilecek bir



Posterlerden ağır bir Fallout havası almanız muhtemel.

lafımın olmaması. Çünkü ben şans eseri yanımdaki adamlara saldıran bir gergedan kafa attı diye öldüm haritada. İki noktayı alıp sevinmişken çok yakınımda harlayan bir Karma olayı üstümden aracın geçmesine sebep oldu. Bahtsızımdır zaten, bilirim. Ama Ubisoft kendimi rahat hissedebileceğim platformu elimden aldığı için Durgesh'i etraflıca inceleyemedim sevgili okur. Arkadaşlarım PC'de. Bana destek çıkabilecek insanlar o platformdalar ama ben oyunum olduğu halde oynayamıyorum.

"Benim için bitmiştir Ubisoft!" gibi bir lafı edecek değilim, *AC: Unity*'yi oynamadığım için hâlâ hayıflanıyorum kendime. Ama ben bu problemle boğuşurken yanıma gelen Sinan "Aaaa benim Unity'de yaşadığım sorun da buydu. Bu adamlar tek düzgün oyunlarını da mı bozdular?" deyince, sinirlerim boşalıverdi. Bu nokta, cüzdanınızla karar vereceğiniz bir noktadır işte. Konsolda oynayabilirsiniz, belki iki hafta sonra yamayla düzeltilir de ama parasını verip PC'de oyuna şu anda erişemiyor olan oyuncuları umursayacak mısınız, yoksa kendi eğlencenize mi bakacaksınız? Bu DLC'nin bize sordurduğu en önemli soru bu.



7

SON KARAR

Pakete 7 verdiğime bakmayın, Ubisoft'un notu 1.



Tür: FPS **Yapım:** Ubisoft Montreal **Dağıtım:** Ubisoft **Dijital İndirme:** 26TL (Playstore), 30TL (PS3) **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz-farcry4



Güneşli günlere son! Dead Kings daha karanlık bir atmosfer sunuyor.

ASSASSIN'S CREED UNITY: DEAD KINGS

KRALLAR DA ÖLÜR -ENİS KİRAZOĞLU

NE İNCELEMESİ BU?

Açıkçası herkesin bildiği böyle bir yapım için inceleme yazmak biraz gereksiz olabilir. Sonuçta ücretsiz bir DLC kendisi. Ama Türkiye'de yaşıyoruz. Ve Adil Kullanım Kotası diye şahane bir "şey" var. O yüzden bu incelemeyi, "Bu oyunu indirmeme gerek var mı?" sorusuna bir cevap olarak alabilirsiniz. Çünkü DLC'nin boyutu 8GB.



Bol bol yer altına inip, böcükleri kaçırmak için ışığa başvuruyoruz.

+

- Ücretsiz 5 saatlik ekstra oynanış
- Yeni silah sınıfı

−

- Hatalar devam ediyor
- Zayıf hikâye

6+

SON KARAR

Unity'yi sevdiyseniz Dead Kings'i de seveceksiniz. Unity'i sevmediyseniz, sevmemeye devam edeceksiniz.

KÜNYE

Tür: FPS **Yapım:** Ubisoft Montreal **Dağıtım:** Ubisoft **Dijital İndirme:** Ücretsiz **Yaş Sınırı:** 18 **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz-88-dead-kings

Ubisoft'un bu yıl eline yüzüne bulaştırdığı konusunda hemen hemen tüm oyuncular hemfikir. Sene başında "her sene üç tane AAA oyun" söylemiyle yola çıkan bir firmadan, "yaa bu oyunda da hata var, affetmeniz için hediye versek?" kıvamına gelen bir firmaya döndü bu sene Ubisoft. Şu an incelemesine bakmakta olduğunuz *Dead Kings* de Ubisoft'un bu hediyelerinden biri. Parayla satılması planlanan bir DLC olarak yola çıkan *Dead Kings*, bir anda Ubisoft'un özür hediyesine döndü. Peki ne içindi bu özür? Tabii ki *Unity*'nin abartı ve komik boyutlardaki hataları içindi. Peki hatalar için özür mahiyetinde ücretsiz verdiğin oyunda da hata olursa ne olacak? Hatanın özrü bir başka hata olursa ne yapacaksın Ubisoft?!

"HATACEPTION"

Evet, en merak edilen soruya hızlıca cevap vereyim: *Dead Kings*'te de hatalar diz boyu. Havada duran insanlar, duvarın içine giren düşmanlar, hepsi yerli yerinde duruyor. O açıdan gönlünüz ferah olsun. Eğer iyi bir *AC Unity* deneyimi yaşamak için *Dead Kings*'e dalmayı düşünüyorsanız, düşünmeyin. Aradığınız kan *Dead Kings* değil.

Üstteki paragrafı okuduktan sonra bu sayfayı terk eden okurlara elveda diyerek yolumuza devam edelim. *Dead Kings* aslında *Unity*'nin bittiği yerden başlıyor. Fakat oyunu bitirmeyen oyunculara spoiler olmaması adına ana hikâyeden çok az tüyo barındırıyor. Bir tek Arno, karakter bakımından ana oyundan daha farklı. Tükenmiş, yılmış bir görüntü çiziyor kendisi. Bunun dışında ana oyunda çok göremediğimiz Napolyon da DLC'de önemli bir noktada yer ediyor. Tüm bu ufak değişimlerin haricinde *Dead Kings*'in maalesef aman aman bir hikâyesi yok. Sığ bir anlatım, yüzeysel konuşmalar, artık komik olmaya başlayan muhabbetlerle hikâye açısından *Unity*'ye göre daha kötü bir görüntü ortaya koyuyor.

Aslında *Dead Kings*'in amacı hikâyeden çok biraz da eski *AC* tatlarını geri getirmek; eski oyunlardaki gibi yer altı bulmacalarını çözmek, platformlar arası geçiş yapmak, Outpost ele geçirmek. DLC'de bol bol mahzenlere inerek karşınıza çıkan bulmacaları aşmaya çalışıyorsunuz. Bununla beraber eski *AC*'lerde görmekten hoşlandığım, *Unity*'de neden olmadığını anlamadığım Outpost ele geçirme görevleri de *Dead Kings*'te mevcut. Fakat bu görevlerin hiçbiri eski *AC* oyunlarındaki kadar iyi tasarlanmamış. Outpost ele geçirmek "şu bölgedeki üç adamı öldür" mantığından öteye gidememiş. Mahzenlerde aşmaya çalıştığımız bulmacalar da eski *AC*'lerin tadından uzak kalmış.

BOMBA ATARLI BALTA

Dead Kings'in en büyük yeniliği bana kalırsa yeni haritası ve getirdiği yeni silah türü. Guillotine Gun bölümünde yer alan silahlar ile alan etkili bombalar atabilirken (evet, yanlış duymadınız!), yakın dövüşe girerek düşmanları indirebiliyorsunuz. Gerekli bir silah mı? Değil. Hoş olmuş mu? Olmuş.

Bu iki yenilik dışında *Dead Kings*'i farklı bir yere koyan herhangi bir özellik yok. Eğer *Unity*'ye doyamamışsanız, daha karanlık bir atmosferde görev kovalamak istiyorsanız yan görevleriyle beraber toplamda 5-6 saat süren bu DLC'yi indirebilirsiniz. Sonuçta ücretsiz (aa, en büyük artısını şimdi hatırladım).



Bu zamanda Demir-Adam neyse bu adam da o! Kendisi Duvar-Adam!



ICEWIND DALE
ENHANCED EDITION

BU KIŞ, ESKİ SAVAŞLAR ÇOK MODA -ESER GÜVEN

Baldur's Gate ve *Baldur's Gate II Enhanced Edition* incelemelerinde de aynı kararsızlığı yaşamıştım aslında. Hangi kararsızlığı mı? Yazıyı kime hitaben yazmam gerektiği konusunda olanı. Bir yandan diyorum ki zaten zamanında *Icewind Dale* oynamış ve hastası olmuş biri Enhanced Edition'ı duyunca "la resmen EE versiyonu çıkmış, koşarak almalıyım, nostaljinin dibine vurmalıyım" diye düşünür herhalde. Tamam, eğer bu güruhtansanız sizi de ihmal etmeyeceğim ama benim asıl hedef kitlem *Icewind Dale* oynamamış olanlar. Yani eminim ki aranızda daha önce bu ismi duymuş, belki çok merak etmiş ama belki eski oyunları çalıştırma derdiyle uğraşmak istememesinden, belki grafikleri göze çok eskimiş gelmesinden bir türlü eli gitmemiş olanlar vardır. Belki *Icewind Dale*'i *Diablo* gibi bir şey sananlar bile vardır yani, kim bilir... O yüzden neye karar verdim biliyor musunuz? *Icewind Dale*'i Hilal'e anlatır gibi anlatacağım, tane tane, ayrıntılı. En baştan, sanki bu oyun daha bu hafta piyasaya sürülmüş gibi. Böylece bilen bilmeyen kalmayacak.

ORADA BİR EASTHAVEN VAR UZAKTA...

Icewind Dale'deki maceramız Easthaven kasabasında başlıyor, Easthaven zor durumda, yiyecek stokları neredeyse bitik halde. Kasabanın başkanı bizden Easthaven'a çoktan ulaşmış olması gereken karavanın başına ne geldiğini öğrenmenizi istiyor ve biz de cesur maceracılar olarak bu işin peşine düşüyoruz.

Hikâye basit görünüyor, öyle değil mi? Gerçekten de öyle. *Icewind Dale*'in hikâyesi *Baldur's Gate*'inki yanında inanılmaz basit kalıyor mesela; öyle karışık işler, sürprizler, derin bir olay örgüsü yok. Yani şöyle de diyebiliriz, *Icewind Dale* bir nevi *Baldur's Gate*'in bol savaşlı hali. Oyundaki ana odak savaşlar ve zamanımızın çoğu bir şeyleri öldürerek geçiyor. İnanılmaz sayıda yan görev yaparak grubumuzu güçlendirdikçe güçlendiriyor, cicili bicili ekipmanlarımızın da yardımıyla orc'lardan goblin'lere, salamander'lardan golem'lere, yeti'lerden lich'lere tonlarca farklı

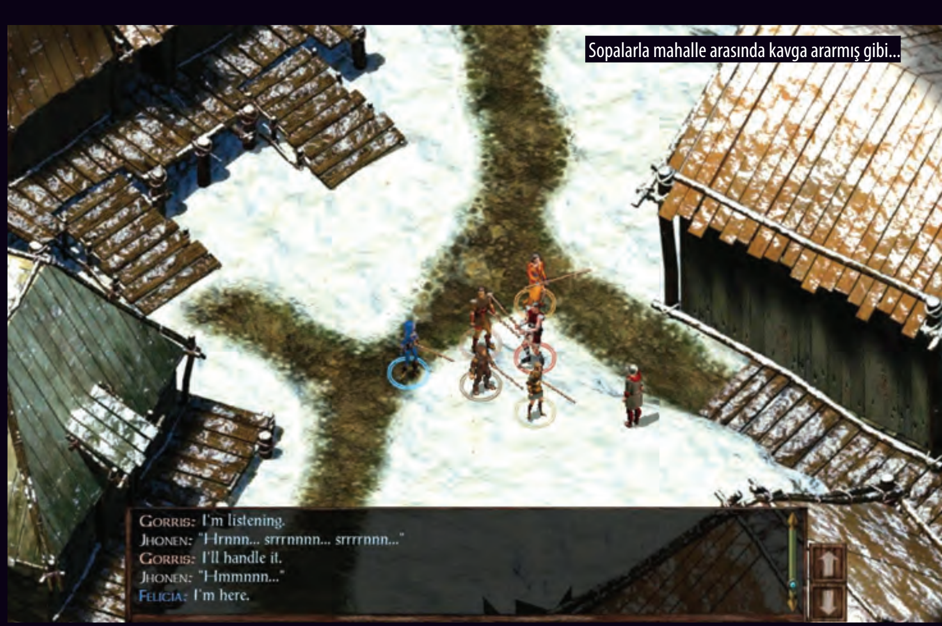




Ya şimdi ben size nasıl anlatayım THACO nedir. Ben çok severdim ama rahmetliyi.



Yemedik içmedik, sizler için buzdan ejderha yaptık sevgili vatandaşlar.



Sopalarla mahalle arasında kavga ararmış gibi...

yaratığı öldürüp duruyoruz. Ama işte bu yaratıklar öyle etrafa rasgele serpiştirilmiş, zindan olsun içi de yaratıklı olsun diye koyulmuş değiller oyuna; çoğu da bulundukları mekâna ve ortama özgü ve belli bir hikâye çerçevesinde yerleştirilmişler. Yani *Icewind Dale*'in, *Baldur's Gate* serisine nazaran daha aksiyon odaklı olması, daha basit veya daha az özenilmiş olduğu anlamına gelmiyor.

Gerek *Baldur's Gate*'e, gerek *Torment*'e tek bir ana karakterle başlıyor ve maceramız boyunca yanımıza başkalarını alabiliyorduk. Hatta bu konuda aralarından seçim yapabileceğimiz geniş de bir kadro vardı. *Icewind Dale*'de ise böyle bir şey yok, grubumuzu oyuna başlarken yaratıyoruz. Tabii bu tür oyunlarda karakter yaratımı müthiş önemlidir, şimdi çoğunuz hatırlamaz ama eskiden bu CRPG'ler için rehber yazarken karakter yaratımı kısmına 2-3 sayfa harcardım resmen :) Lan zaten nostaljik oyun oynuyoruz, bir de böyle şeyler gelince insanın aklına iyice hüzün oturuyor be! Neyse, ne diyordum? Hah evet, *Icewind Dale*'de tüm grubumuzu kendimiz yaratacağız ve karakterlerimizin sınıflarından ırkına, özelliklerine dağıtılan puanlardan alignment'larına (Chaotic Good rulez!) her şeyi kendimiz belirleyeceğiz. İstersek karakter portresi olarak kendi hazırladığımız resimleri bile kullanabiliyoruz. Ama işte bu detaylı kısım bir an önce oyuna dalmak isteyenleri biraz kasabilir, o yüzden isterseniz önceden hazırlanmış karakterler arasından seçim de yapabilirsiniz.

...GİTMESEK DE, GÖRMESEK DE, BİZİM EASTHAVEN'IMIZDIR

Bir şeyi unutmayın, bu karakter yaratma kısmında vereceğiniz kararlar çok önemli çünkü *Icewind Dale* zor bir oyun. Yani iyi dengelenmiş bir grup yaratmanız çok önemli, gerçekten bu konuda yardıma ihtiyacınız olursa çok eski dergileri karıştırabilir veya posta kutumu, Facebook'umu falan şenlendirebilirsiniz, rahat olun :) Bir de tabii şimdi siz ilk kez *Icewind Dale* oynayacaksınız (e yazının başında böyle konuşmuştuk çünkü), o yüzden 5'ten az karakter yaratmamaya dikkat edin, hatta 6 karakterli bir grup kurun ki iyice rahatlayın. Grubunuzdaki karakter sayısı ne kadar azsa savaşlardan alınan experience o kadar az kişiye bölündüğünden kişi başı XP artıyor ama tecrübesizseniz öyle bir şeye hiç bulaşmayın derim :)

ESKİ ICEWIND DALE OYUNCUSUNA...

- Bir kere oyuna yeni Story Mode zorluk seviyesi eklenmiş. Bu seviyede karakterlerin ölmeden oynayabiliyorsun oyunu. Bize yaramaz bu, biz zaten oyunun zorluğuna sevdalıyız değil mi?
- Grafikler öyle inanılmaz değil tabii, ama geniş ekranda oynamanın keyfi de ayrı. Zoom özelliğini kullanmaya pek gerek yok. Font büyütebilmek ve diyalogları geçebilmek ise hoş olmuş.
- EE içine *Heart of Winter* ve *Trials of the Luremaster* genişleme paketleri de yedirilmiş durumda, yani bu paketleri de ayrıca almaya gerek yok.
- Orijinal *Icewind Dale*'den çıkarılmış olan bazı görevler var. Bir sürü yeni eşya eklenmiş, *BG II*'deki sınıf kombinasyonları ve 100'den fazla yeni büyü de oyundaki yerini almış.
- Ama en önemli yenilik platformlar arası çokluoyuncu özelliği. Yani oyunu Android veya iOS'te oynayan arkadaşlarınızla birlikte oynamanız da mümkün.
- GoG'da mevcut olan Icewind Dale paketi bu oyuna sahip olmak isteyenler için 9$'lık fiyat etiketiyle oldukça cazip bir seçenekti. Icewind Dale EE ise 10$ daha pahalı (Steam fiyatı ise 31 lira, yani yaklaşık 13$) ve GoG'daki sürüme inanılmaz şeyler eklemiyor aslında. Yani önceki pakete sahipseniz bunu almanız zaruri değil.

Icewind Dale, Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition kural kitabını kullanıyor. Şimdi ben acayip eski kafalı bir herif olduğumdan ve küçükken Amiga'mda oynadığım Gold Box SSI RYO'ları dahil çoğu oyun bu kural sistemini kullandığından 2nd Edition'ı ayrı severim. Alışkanlıktan olsa gerek, sonrasında gelen yenilikleri hem pek takip etmedim, hem de uzaklaştıkça kafam da basmamaya başladı. Ama severim ben THAC0'dur, +2 kılıçlardır falan. Muhtemelen AD&D sistemi başlarda sizin de kafanızı karıştıracak ama sonuçta tüm hesaplamaları bilgisayar yapıyor yahu, siz sadece baltanızla karşınızdaki yaratığa vurabileceğinizden emin olun yeter. Bu sistemin büyülerine ve kurallarına bir alıştığınızda acayip keyif alacağınıza eminim. Şu oyunlarda acayip bir +3 silah bulmanın verdiği keyfi hiçbir şeye değişmem valla ben.

GURBAN OLDUĞUMUN INFINITY MOTORU BE

Infinity Engine hakkında söylenecek pek bir şey yok, bence CRPG'ler için şimdiye kadar hazırlanmış en mükemmel motorlardan biri bu. Eğer *BG* veya *PT* oynadıysanız zaten her şey tanıdık gelecek ve karakterlerinizi rahatça hareket ettirebilecek, savaşlar sırasında alttaki düğmelerle rahatça büyü seçebilecek veya uzaktan saldırabileceksiniz. Tabii klasik rota bulma hataları falan yine var ama bunlar bence bu motorun tuzu biberi ve beni hiç rahatsız etmiyorlar. Oyunun grafik ve zindan çeşitliliği bakımından diğerlerinden hiçbir eksikliği yok, aksine o kadar çeşitli mekânlara gidiyor, müthiş arkaplanlar eşliğinde Kuldahar'dan Dorn's Deep'e, Wyrm's Tooth'a kadar öyle farklı ortamlarla karşılaşıyorsunuz ki kendinizi gerçekten de Icewind Dale'de sanıyorsunuz.

Tabii minik bir dip not düşeyim; **R.A. Salvatore**'un *Icewind Dale* üçlemesiyle oyunun ilgili olduğunu düşünmeyin, Drizzt ile karşılaşmayacaksınız yani.

Hey sen, RYO meraklısı dostum. *Icewind Dale* gerçekten inanılmaz eğlenceli bir oyun, masaüstünde AD&D oynarmış gibi hissedeceksin kendini, bunun garantisi veriyorum. Yani bugüne kadar oynamadıysan gel hadi hazır oyunun yenilenmiş hali de çıkmışken bu fırsatı kaçırma, ne dersin? Bak sonrasında teşekkür mesajlarını bekliyorum posta kutuma, ona göre.



- Keşfedilecek maceralarla dolu kocaman bir dünya
- Orijinal sürüme göre bir sürü yeni içerik eklenmiş
- Arayüz ve oynanış üzerindeki değişiklikler ufak ama etkili
- Platformlar arası çokluoyuncu desteği çok iyi düşünülmüş
- AD&D yav, mis gibi



- Grafiklerde aman aman bir değişiklik yok
- Story Mode'u saymazsak yeni oyuncular için hâlâ çok zor

8+

SON KARAR

Yeni oyuncuların böyle klasiklerle tanışması için müthiş bir fırsat.



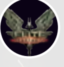
KÜNYE

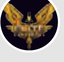
- **Tür:** CRPG
- **Yapım:** Beamdog
- **Fiyatı:** 31TL (Steam)
- **Dahası İçin:** www.icewinddale.com

inceleme co-op

pc

OYNAYANLAR


CMDR BARADH (Sarp)


CMDR BUMBLESTAR (Mert)

ELITE DANGEROUS

UZAYDA TENEKE BİR KUTUYA SIĞINDIM...

-Sarp Kürkcü

Samanyolu Galaksisi'ni gezerken hâlâ parti kuramıyorsunuz *Elite: Dangerous*'ta. Guild yok, kendi filonuz yok, bir şeyler alıp vermek bile uzay boşluğuna bırakıp diğer kişinin toplamasından oluşuyor. Ama arkadaş listesi var, hevesli arkadaş da olunca sırt sırta vermemek olmaz. Hayat böyledir zaten, size limon verirse siz de limonata yaparsınız. Ama uzayda limonata donar, olmaz. Gerçi biz yıldızlara bayağı yakın uçuyoruz. O nedenle limonata buhar olabilir... Bilemedim.

Elite: Dangerous'ın kendi sesli sohbet sistemi var. Ama hem sadece aynı sistemde olduğunuz vakit çalışıyor, hem telsiz cızırtısı efekti var gibi, hem de performansı cidden çok kötü. O nedenle eski usul Skype'ın yerini alan bir şey yok, zaten benden kıdemli arkadaşım Mert "gel abi, senin gemiyi bir donatalım" dediğinde bildiğimiz yoldan yürümeyi tercih ettik biz de.

Sistemden sisteme atlayıp yıldız haritaları peşinde koşan, savaşmayı pek bilmeyen ben Bumblestar'ın kanatları altına girer girmez yeni bir dünyayla tanıştım. Görev basit: Yıldızın yanındaki Nav Beacon'a git, orada gelen NPC'leri tara, "Wanted" olanları avla ve en yakındaki istasyondan paranı al. Peki ne kadar? Yaklaşık bir saatte gemimi elden çıkarıp 44.000cr'lik Eagle'ı alacak ve ona biraz silah takviyesi yapacak kadar. Şanslıysan ve Anaconda gelirse eğer? Patlattığın anda cebine girecek 100.000cr civarında paraya merhaba de.

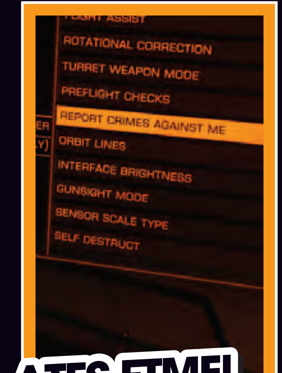
YER TANRI sisteminde buluştuktan sonra (gerçekten böyle bir sistem buldum, evet) "High Tech" bir nokta aradık. Çünkü zenginde dolandırıcılığın bini bir para. Tamam, klişe cümleleri bir kenara bırakayım ve pusu bölgemizin adını vereyim: NANABOZHO. Tek sıkıntısı en yakın istasyon olan Lamarck'ın 2300 ışık saniyesi ötede olması. O nedenle parayı almaya gitmek biraz külfetli.

Oyunun arkadaşlarla takılmaya uygun olmamasının asıl ceremesi, savaş başladığında patlak veriyor. Etraftaki kolluk kuvveti NPC'ler sizinle birlikte aranan gemiye saldırıyorlar. Eğer tek oyuncu saldırmışsa, son vuruşu oyuncu yapmasa da para ona kalıyor. Ama oyuncu sayısı artınca, işin içine sıkı iletişim geliyor. Kanat arkadaşım bana "abi ben kalkanı indirdim, gövdeyi zayıflattım. Acıma gömçür!" diyor, "gömçür" kelimesinin ne anlama geldiğini pek bilmesem de vurdukça vuruyorum. Böyle böyle "ehe ben bu üç boyutlu haritayı çözemiyorum"dan "dün tek başıma bir Python indirdim, aklın durur" demeye geçtim. Python iyi kazandıran, sağlam da vuran bir gemidir bu arada.

Ama ilk Anaconda'mız ile karşılaştığımda ben başlangıç gemisini elden çıkarmış, Eagle'la oynayıp acemiliğimi atmış, Viper'ımı donatma aşamasındaydım. İlk kez Plasma Accelerator'ı o zaman gördüm. Daha doğrusu duydum, çünkü üstüme gelen mavi-mor parlayan şeyden manevrayla ucu ucuna kaçarken adını bilmiyordum. Ama hayatımda tek seferde bu kadar fazla krediyi de ilk kez Anaconda'yı uçurunca gördüm.

Hâlâ denk geldiğimizde oynuyor, birbirimizi gaza getiriyoruz. Ama ne olursa süper olur *Elite*, biliyor musunuz? Parti kurup, kendi haritamızda kanat arkadaşımızı farklı görsek. Aynı hyperspace rotasını tüm filoya dağıtabilsek. Filo olarak görev alıp teslim edebilsek, ganimeti ve kazancı paylaşabilsek. Hani, mesela diyorum. "Wings" güncellemesi bunların ne kadarını sunacak ben de bilmiyorum ama şu anki hâliyle bile *Elite: Dangerous* keyifle arkadaş sofrasının mezesi oluyor. Sofranın ana yemeğine transfer olması dileğiyle tabii.





ATEŞ ETME!

Oyunda oyuncuya tek bir kez ateş etmek bile "Wanted" olmanız için yeterli. Ama bunu, en azından kendiniz için kapatabiliyorsunuz. "4" ile açılan ekranda "Report Crimes Against Me"yi "Off" haline getirmelisiniz. Kaza lazeri arkadaşınızın başını yakmıyor böylece. Ayrıca arkadaş listesinden kendi kapalı grubunuzu kurup oyunu o grup üstünden açıp oynamak daha mantıklı. Neme lazım, aradan geçen meraklı bir oyuncuyu uçurursunuz falan.





MODUL GEAR!?!



"KEPT YOU WAITING, HUH?"

MGS serisinin son oyunu ***Metal Gear Solid: Ground Zeroes***'un, 2001 yılından beri serinin PC'ye çıkan ilk oyunu olması bu ay büyük olay oldu. Ben **Kojima Productions**'ın PC ayağının paslanmış olabileceğinden korkarken, **Hideo** baba her zamanki gibi yapacağını yaptı ve beni tamamen şaşırtarak, dandik sistemlerde bile yağ gibi akan efsane bir oyunla karşımıza çıktı. Ve elbette söz konusu PC olunca, modlar da gecikmedi. Bu ay, sayfamızın baş yıldızı *Ground Zeroes* olacak. Gülmeye ve şaşırmaya hazırlanın.

DÜNYAYA TEK GÖZLE BAKIN

MGS3'teki efsane detaylardan birisi, **Naked Snake**'in bir gözünü yitirmesinin ardından, birinci kişi kamerasından baktığınızda, kör olan göz tarafından hafif bir karartı görülmesiydi. Duyduğuma göre oyunun **3DS** *remake*'inde de, o sahneden sonra birinci kişi görüntüsünde 3D efekti kapanıyormuş. Bu gibi detaylar çok güzel ve ilk olarak ***MGS2***'de karşımıza çıkıp ***MGS4***'te hareket kabiliyeti eklenen birinci kişi bakış açısı, yer yer Metal Gear oyunlarında hayat kurtarabilen bir olay. Fakat ya bütün oyunu birinci kişi gözünden oynamaya kalkarsanız? **Pao** adlı oyuncunun yarattığı FPS modu da işte tam olarak bunu yapmanıza imkan veriyor. Modda ufak tefek sıkıntılar mevcut – çok yakınına girdiğiniz nesneler görünmez oluyor, bazen animasyonlar garip geliyor falan, ama bunlar ciddi seviyede rahatsızlık vermiyor. Modu denemek isterseniz *tinyurl.com/ogz-mod-sub-01* adresinde bulabilirsiniz.

DÜNYAYA TEPEDEN BAKIN

Ah, klasik MGS. Kamerayı kontrol edemediğimiz, daha sinematik takıldığımız yıllardı. Köşelerin arkasını görmek için sırtımızı yaslar, karakterimizin yüzünün dönük olduğu yeri göremeyip düşmana yakalanırdık. Sağ olsun ***MGS3***'ün ***Subsistence*** sürümüyle birlikte seriye katılan üçüncü kişi bakışlı kamera sayesinde etrafımızı görebilir olduk. Fakat *Ground Zeroes*, küçük bir oyunu defalarca oynamak, her şekliyle oynamak, keşfe çıkmakla alakalı bir oyun; o halde neden geriye gitmeyi denemiyoruz ki! **NoFox** adlı kullanıcının üzerinde çalıştığı bir mod oyunu bu şekilde oynamanızı sağlıyor. Maalesef NoFox şimdilik modun dosyalarını internetten kaldırmış durumda, ama tekrar çıkmaması için bir sebep yok, hazırlıklı olun!

KOJIMA CAMINANDES!

Şimdi kimse modu yapanları suçlamasın. Kojima, kendisi kaşındı! Spoiler sayılmaz, o yüzden bahsediyorum, adam oyuna kendi karakter modelini koydu! Elbette bununla bir şeyler yapılacağı belliydi. Nitekim oldu da. **Adrien DS**'in yaptığı mod ile, Snake yerine Kojima'nın karakter modeli yerleştirilirse neler olabileceğini en ön koltuktan izlemek isterseniz, sizi şöyle alalım: *tinyurl.com/ogz-mod-sub-02*



MINECRAFT'LA ÖLMEYE DOYAMADIK

Bir gün, *Minecraft* modlarına adanmış koca bir ansiklopedi yaparsam şaşırmayın. O güne kadar, küçük küçük haberlerle devam edelim. **Crash Landing**, bu ay çıkan en iddialı *Minecraft* modlarından biri. Çakılan gemininin yıkıntıları arasında hayatta kalmak için acayip zorlayıcı bir mücadele vermeniz gerekecek. Oynadığım en başarılı *Minecraft* modlarından diyebilirim. Kurmak isterseniz *tinyurl.com/ogz-mod-sub-03* adresinden **Feed The Beast** yazılımını yükleyip, "Third Party Packs" sekmesi altından "Crash Landing"i seçmeniz gerekiyor.



Naber!

Dijital Savaşçılar! Kış aylarında ağaçlar çıplak kalır, toprak donar, bahçeler ölür. Anneanneler her zamankinden daha çok çay koyar, daha çok bisküvi bandırır. En acısı, kışın oyunlar da azalır.
Fakat bu ay nihayet, bizim zamanımız geldi Dijital Savaşçılar! Bu ay, o şımarık "AAA" denilen, kabarık bütçeli, kalabalık ekipli, büyük oyunlardan çıkmadı. Bu ay Ubisoft yok. EA yok. BioWare yok. Oyun piyasasının boşluğunda, sizi kimse kurtaramaz! Bu ay, mod seven, bağımsız seven, underground seven alternatif oyuncular olarak, büyük stüdyoların prestijli oyunlarından mahrum kalan "normal" oyunculara gülme zamanımız geldi! Hain planlarımızı nihayet faaliyete geçirebiliriz! Lazerlerinizi şehir merkezine çevirin kardeşlerim... Eee şey, biraz gaza gelmiş olabilirim. Ama demek istediğimi anladınız: Büyük oyunlar GTA korkusuyla ortalıktan çekilince, piyasa oyun dünyasının gerçek sahiplerine; oyunculara kaldı! O yüzden bu ay, dergide mod rüzgârları estiğine şahit olabilirsiniz. Yaşasın oyunlarımızı şekillendirebilme özgürlüğü!
-Erim Bilgin



Taş gibi oyun aslında ama işte...


Havada boyut değiştirmek inanılmaz bir his.

DISORDER

BAZEN PLATFORM OYUNLARININ DA PSİKOLOJİSİ BOZULUR

-ERİM BİLGİN

Oldum olası video oyunlarında "delilik" konusunun işleniş şekline sinir olmuşumdur. Üzerine yapılmış adamakıllı bilimsel araştırmaları okuması son derece ilginç olabilen ve milyonlarca insanı pençesinde kıvrandıran türlü psikolojik rahatsızlıklardan bahsediyoruz sonuçta. Ama video oyunlarında bu kadar yaygın işlenen bir konu olmasına rağmen, neredeyse her seferinde bütün olayın "ruhundaki karanlık anılar kendilerini canavar olarak ifade ediyor, şimdi X silahını al ve hepsini öldür!" yaklaşımıyla işlenmesi insanları hâlâ nasıl sıkmadı, anlamış değilim. Gerçekten ilginç psikolojik, nörolojik, psikiyatrik bozuklukları yakından incelerseniz görebilirsiniz ki bu konulardan aslında gayet güzel, derin oyunlar çıkabilir. Fakat oyun dünyasında "delilik" kavramı o kadar yaygın, basit ve kaçış odaklı bir yaklaşımla kullanılıyor ki artık gerçekten gına getirmeye başladı.

İtiraf ediyorum, *Disorder*'a işte bu kötümser yaklaşımla girdim. "Ah, harika" dedim, "karakterin karanlık psikolojisini bahane edip bize *Super Mario Bros.*'dan daha öte olmayan derinlikte bir oynanış sunmak isteyen bir oyun daha."

Bu paragrafa "yanılmışım" diye girmeyi isterdim, çünkü karşımda bulduğum oyun, gayet başarılı tasarlanmış, eğlendiren, sinirlendiren, insana bir şeyler hissettiren bir deneyimdi. Delilik temasına video oyunlarının klasik basit yaklaşımını yapıyor mu, evet yapıyor. Fakat *Disorder*'da, her ne kadar oyun hikâyesini gayet ciddiye alsa ve her fırsatta size "bak, bütün o harika platform oyunlarının arkasında hâlâ bir hikâye var, unutmadın değil mi!" diye gözünüze sokmaya çalışsa da, hikâyeyi görmezden gelesiniz ve onu yok sayarak oyuna bir şans daha veresiniz geliyor.

Çünkü ergenlik kokan melodram tadındaki hikâyesini bir yana koyduğumda, *Disorder*'ın depresif kabuğunun altında son zamanlarda oynadığım en eğlenceli, renkli ve heyecanlı platform oyunlarından birini buluyorum. *Disorder* hızlı, tehlikeli, kurnaz ve sizi cinnetin eşiğine getirdikten sonra onu her alt edişinizde kendinizi bir efsane gibi hissetmenize imkân tanıyan, sevimli, kısa bir oyun. Kısa diyorum, çünkü oyunu bolca hata yapıp ölerek dahi üç saate yakın zamanda bitirdim. Eğer bu kadar kısa olmasaydı, bana *Super Meat Boy*'un biraz daha küçük kapsamlı bir halini çağrıştırabilirdi. Fakat sıkı mekanikleri, mükemmel bölüm tasarımları, güçlü atmosferi ve alternatif sonları ve tercihleriyle *Disorder*, *Super Meat Boy* kadar kapsamlı bir oyunun aynı kalitede fakat çok çok küçük bir örneği sayılabilir.

Eğer platform oyunlarını seviyorsanız, *Disorder*'ı önermeden bu yazıyı bitirmeyeceğim. Fakat büyük ihtimalle üç saatten kısa bir sürede bitireceğinizi ve tüm alternatifleri topladığınızda bile oyundan en fazla dört saatlik içerik çıkarabileceğinizi hatırlatır, an itibarıyla Steam üzerinde 21TL olan fiyatının inmesini beklemenizi tavsiye ederim.

RAZIEL'IN İKİNCİ GÖBEKTEN KUZENİ

Çocukluğumun en sağlam serilerinden *Legacy of Kain* serisini bilen herkesi, önce bu yazı üzerinden gözlerinin tam ortasından, rahatsızlık vermeden, nazikçe öperim. Güzel insanlarsınız. Ve hatırlarsınız ki o oyunlardaki en güzel mekaniklerden birisi, doğaüstü yaratık Raziel'in boyutları bükerek alternatif bir evrene geçmesi ve bu sırada mekanlarda oluşan geometrik değişimlerden faydalanarak normalde ulaşamadığı yerlere ulaşmasıydı. Benzer mekanikleri *Silent Hill*'de ve yakın zamanda ***Fez***'de de gördük fakat *Disorder*'da bu olay bugüne kadar gördüğüm en sıkı, interaktif ve heyecanlı uygulamalarından biriyle çıkıyor karşımıza. Bir boyutta üzerinde durduğunuz platformdan atlayıp havada boyut değiştirerek, daha önceden görünmez olan bir başka platforma inmek suretiyle aştığınız bulmacaların hepsi gerçekten heyecan dolu. Boyutlar arasındaki bu değişim keyifli ve zekice başlıyor ama ilerledikçe itiraza ve cinnete götüren bir karmaşaya; çeviklik ve hızlı düşünme sınavına dönüşüyor. Disorder, bu "iki dünya arasında gezme" mekaniğini bugüne kadar gördüğüm en atik şekilde yapabilmiş oyun olarak beğenimi kazandı.



- Harikulade tasarlanmış bölümler
- Sımsıkı işleyen ve şaşırtmaya devam eden mekanikler
- Heyecanı yüksek tutan zorluk seviyesi

—

- Çok çok kısa oynanış süresi
- Oynanışla çelişen, her şeye rağmen ciddiye alınmayı bekleyen çocuksu ve klişe tema işlenişi

6+

SON KARAR

Disorder, olmaya çalıştığı şeyleri bir yana bırakıp zaten olduğu şeyi daha güçlü icra etmeye odaklansa çok başarılı olabilecek, aşırı derecede kısa süren, güzel bir oyun. Bu kadar kısa olmasa daha iyi bir not alabilirdi.



KÜNYE

Tür: Bulmaca-Platform **Yapım:** Swagabyte Games **Yayın:** ScrewAttack Games **Fiyatı:** 21TL (Steam) **Yaş:** - **Dahası için:** disordergame.com

PC



Noyan the Geç Kalan

Sevgili dostlar; bu ay köşemiz için oyun önerisi gönderen okurlar arasında yapılan çekilişi minik yeğenim "Subutay" Deniz Mertan yaptı ve Mehmet Yılmaz kardeşimiz *Euro Truck Simulator 2* şifresi kazandı. Mert Kılınç, Kıvanç Yazlar, Saffet Kır, Tuna Gürbey ve Furkan M.O. adlı arkadaşlara da iletileri için çok teşekkür ederim. Son 1–1,5 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi **noyan@oyungezer.com.tr** adresine gönderebilirsiniz, erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almıyoruz tabii. Çekilişte *Knights and Merchants* (PC) oyununu kazanma şansı sizin. Geç kalmadan görüşmek üzere.

UZAY SONSUZLUĞUNDA DERİN BİR İÇ ÇEKİŞ -NOYAN AKATLI

ANCIENT SPACE

Bu ayki geç kalmış oyunumuza uygun giriş cümleleri ararken, az bulutlu, mavi gökyüzüne dalıyor gözlerim. Oradan da daha yukarılara ve ötelere, uzaya gidiyor oyuncu zihnim. 2013 sonundan beri uzay temasını işleyen, özellikle strateji ve simülasyon türü oyunlarda nicelik ve nitelik bakımdan bir artış mı oldu yoksa bana mı öyle geliyor?

ÜÇ BOYUTLU TAŞ-KÂĞIT-MAKAS

Geçen ay bu mütevazı köşenin konuğu olan *The Golf Club* gibi, *Ancient Space* de 2-3 aydır incelemesini yazmayı planladığım bir oyundu. Dağıtımcı firmanın adını duyunca olumlu beklentiler içine girdiğimi belirterek "kadim uzay"a ilk adımları atıyorum değerli bilimkurgu meraklısı okuyucu. Dağıtımcı firmamız Paradox Interactive; *Victoria, Crusader Kings, Europa Universalis* gibi ciddi ve ağırbaşlı strateji oyunları ile adı anılan, "kalabalık değil ama sıkı" bir oyuncu topluluğu yaratmayı başarmış bir kuruluş. Dolayısıyla somut bilgiye dayanan bir senaryo modu, bol ayrıntı ve taktik çeşitliliğine dayalı bir oynanış, birbirinden zorlu görevler, birçok insandan daha akıllı planlar üreterek kafamı sanal uzay boşluğuna vurmama neden olacak bir yapay zekâ bekliyordum.

Senaryo modundaki görev öncesi filmlerindeki seslendirmeleri beğendiğimi not etmiştim bir kenara. Nitekim *Battlestar Galactica, Star Trek* gibi klasik yapımlarda rol


Destek gemimiz Rover ile savunma üssü inşa etmeyi öğreniyoruz.


Görüntülerin güzelliğine dalıp görevlerle ilgili tüyoları kaçırmanızı hoş görebiliriz.

almış ünlü oyuncular yapmış seslendirmeyi. Grafikler de gayet güzel. "Kara Bölge" denilen, uzayın mekik girmemiş boşluklarına yapılan bir tür araştırma gezisine eşlik ediyoruz görevler boyunca. Farklı özelliklere sahip üç subayı seçebiliyoruz; taktik çeşitlilik, farklı denemeler yapma adına hoşuma gitti bu özellik. Küçük ama hızlı, büyük ama hantal, zeki ama tembel şeklinde değişik özelliklere sahip gemilerin taş-kâğıt-makas güç dengesine bağlı olmalarına da bir itirazım olmadı tabii. Oynadıkça DVO'lardan alıştığımız "tank - şifacı - hasar gücü" şeklindeki klasik dizilişi de gördüm. Sol üst ve sağ alt köşeyi takip ve kontrol ettiğimiz arayüze ise tam alışamadım, pek de kullanışlı bulmadım ve benim gözümde tek eksiyi de buradan aldı oyunumuz.

Uzay boşluğunda devriye gezen gemilerimizi toparlayıp kapanışa gelecek olursak, ileride bir gün 2010'ların ortalarında çıkmış strateji oyunları arasında en başta akla gelmeyecek belki ama, "güzel oyundu yahu Ancient Space" diyeceğiz bence. İkinci görevin giriş filminde duyulan Amiral Thorensen'in "uzunca" iç çekişine dikkat diyerek kapatıyorum ana kumandayı.

7+

SON KARAR

Renkli bir hikâye üzerine kurulu, sağlam bir atmosfere ve zorlu görevlere sahip bir uzay stratejisi, şans vermeye değer.

- **Tür:** Strateji
- **Yapım:** Creative Forge Games
- **Dağıtım:** Paradox Interactive
- **Dijital İndirme:** 31 TL (Steam)
- **Yaş Sınırı:** 7
- **Dahası İçin:** ancientspacegame.com

80'LERDEN GELEN ADAM



Isaac Asimov'un yazdığı bir kitabı, The Stars Like Dust'ı (1983) okudum bu ay. Uzayda geçen ve maceraperest bir gencin keşfedilmemiş bir gezegeni ve o gezegende olduğuna inandığı belgeyi arama muhabbetlerini anlatan bu güzel romanı bilim kurgu sever okurlara tavsiye ederim.

OYNUYORUM

1. Payday 2 (PC)
2. Elite Dangerous (PC)
3. Assetto Corsa (PC)
4. FIFA Street (PS3)
5. Game of Thrones: Ep. 1 (iOS)

BEKLİYORUM

1. No Man's Sky (PC)
2. Mirror's Edge (PC)
3. Star Citizen (PC)
4. Attila: Total War (PC)
5. The Last of Us Rmstrd. (PS4)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

BİRBİRİNDEN GÜZEL OYUNLARLA DOLU BİR DÖNEMDEN SONRA, DURGUNLUK İÇİNDEYİZ. REMAKE'LER SARMIŞ DÖRT BİR YANIMIZI. İYİ Kİ DYING LIGHT BU DÖNEME ERTELENMİŞ, HEM BOŞLUĞU DOLDURDU, HEM DE GÜME GİTMEMİŞ OLDU.

FPS (First Person Shooter)

Yeni



DYING LIGHT
PC, PS4, Xbox One

Dead Island serisinin yapımcısı Techland, yepyeni bir zombi oyunuyla karşımızda. Virütik bir kabusun için kıvranan Harran (evet, Harran!) kentinin içine gizli bir görev için sızan karakterimiz, hayatta kalma mücadelesi veriyor. Tok bir oynanışa ve şahane grafiklere sahip olan oyunumuzu, tüm zombi sevenlere tavsiye ediyoruz.

Far Cry 4
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Çok daha "vahşi" bir vahşi yaşama sahip olan Far Cry 4, geniş bir oyun dünyasında harcayacak bolca zamanı olan oyunculara tavsiyemizdir.

Call of Duty: Advanced Warfare
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Geçen yılki Ghosts rezaletinden sonra Advanced Warfare'in sırtına büyük bir yük yüklenmişti. Tam anlamıyla yerine getirdi ondan bekleneni.

Alien Isolation
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Alien Isolation bildiğiniz FPS'lere veya tek numarası olan korku oyunlarına benzemiyor. Alien evreninde geçen en başarılı oyun. Korkacaksınız, ama takdir edeceksiniz.

Metro Redux
PC, PS4, Xbox One
Yeni nesil konsolların Metro serisiyle tanışması Redux'la gerçekleşiyor. Metro 2033 ise yeni grafik motoruyla hayat buluyor.

Battlefield 4
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Multiplayer modu zekâ, yetenek ve takım oyununun birlikte yürüdüğü muhteşem bir yapım olmuş. Multiplayer FPS'lerin kralı, bir sonraki BF çıkana kadar, budur.

Klasik

Half Life 2
PC
Yıllar geçiyor ve bizim bir Half-Life 3 veya Episode 3 görme hayallerimiz okyanusun en derin yerlerinde kayboluyor. Ancak City 17'e geri dönebiliyoruz.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



DRAGON AGE INQUISITION
PC, PS4, XBOX ONE, PS3, 360

Dragon Age Inquisition, Bioware oyunlarının en iyisi değil belki, evet. Ama rol yapma oyunları söz konusu olduğunda, bu yılın en iyi büyük bütçeli oyunu. Hem her türlü quest'e gideceksiniz, hem de Thedas'ın üst düzey politik kararlarını vereceksiniz. Uzun süredir bu kadar ucu açık bir rol yapma oyunu görmemiştik.

Valkyria Chronicles
PC
PS3'ün en sıkı RYO'larından Valkyrai Chronicles PC'ye beklenmedik bir çıkış yaptı ve beklenmedik de bir başarı yakaladı. Aynı anda hem çok renkli hem de çok ciddi.

Kingdom Hearts 2.5 HD Remix
PS3
Daha önce PS2, PSP ve DS'e çıkan Kingdom Hearts oyunlarını, PS3'te ve bu kalitede oynayabilmek paha biçilemez.

Legend of Grimrock 2
PC
İlk oyunun üstüne çok şeyler ekleyen, bulmacaları, aksiyonu, gizemli zindanlarıyla muhteşem bir rol yapma oyunu ve zindan macerası olmuş Legend of Grimrock 2.

Wasteland 2
PC
Fallout serisinin atası, 20 yıldan daha yaşlı olan Wasteland'in yeniden yapımı olan Wasteland 2, atası olduğu seri kadar karanlık bir oyun değil.

Divinity: Original Sin
PC
Eski RYO'ların derin yapısını yepyeni oynanış öğeleriyle harman eden, üstüne bir de kazık gibi ama adil bir zorluk seviyesi sunuyor Original Sin.

Klasik

Diablo III: The Ultimate Evil Edition
PS4, Xbox One
Yeni nesil konsollarda Diablo 3 oynayacaksanız, en doğru yolu bu paketi almaktan geçiyor! Ek görev paketi ve tüm yenilikleriyle birlikte sizi bekliyor.

AKSİYON

Yeni



GRAND THEFT AUTO 5
PS4, XBOX ONE, PS3, 360

Neredeyse 1,5 yaşındaki bir oyunun burada YENİ ibaresiyle yer almasının sebebi ne ola ki? GTA 5'in yeni nesil konsollara çıkışıyla birlikte, bir anlamda, gerçekten de yeni bir oyun haline gelmiş olması... Oyuna eklenen FPS kamera açısı oynanışı, Los Santos'un gördüğünüz yönlerini o kadar değiştiriyor ki, oyunu PS3'te bitirmiş olsanız bile, geri dönmek isteyeceksiniz.

Yeni

Resident Evil HD Remake
PC, PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360
Capcom'u bugünlere getiren esas oyunun Gamecube remake'inin yeni remake'i (!) Suyunun suyu diye düşünmeden önce, mutlaka oynamalısınız.

Sunset Overdrive
Xbox One
Insomniac Games'in çılgın silahlı, çılgın düşmanlı, çılgın oynanışlı oyunu Sunset Overdrive, Xbox One sahiplerine aksiyonu dibine kadar yaşatacak.

Middle-Earth: Shadow of Mordor
PC, PS4, XBOX ONE, PS3, 360
Shadow of Mordor büyük bir sürpriz oldu. Assassin's Creed ve Batman serilerinin en iyi yanlarını alan oyunun esas numarası ise Nemesis sistemi.

The Evil Within
PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Resident Evil'ı başımıza icat çıkarak dehanın uzun süredir ilk yeni çalışması The Evil Within. Çok karanlık, çok kanlı ve kafa karıştırıcı... Çok güzel.

The Last of Us Remastered
PS4
Yağ gibi akan 60 fps grafikleri, tüm DLC'leri eklenmiş yapısıyla The Last of Us Remastered oyunun kesinlikle oynanması gereken sürümü olmuş.

Metal Gear Solid V: Ground Zeroes
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Yüzeysel anlamda bakarsanız, 2 saatte biten bir demo, ama derinlemesine bakarsanız, 15 saatlik sıkılmayacağınız bir oyun alanı sunuyor. Ve PC'de mükemmel!

En sevdiğiniz zombi oyunu hangisi?

1. *En sevdiğim zombi oyunu gerçek olanı... Zombileşmek ve insan olmaya devam etmek arasındaki etik seçim...-ENES*
2. *Left 4 Dead 1. Atmosferi ve temposu çok çok başarılıydı.-ALİ*
3. *The Evil Within'i zombi oyunundan sayıyor muyduk? Saymıyor muyduk? Peki sağlık olsun... -ONUR*
4. *Zombili oyunları sevmeyenlerden misiniz? Değil misiniz? Ben onlardanım. Tüh. Ne bileyim :(-SARP*
5. *The Walking Dead. Zombi oyunlarından nefret ederim ama senaryosu açısından en beğendiğim bu diyebilirim. -EDA*

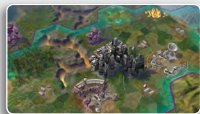
The Witcher 3'ü hangi platformda oynayacak mısınız?

1. *The Witcher 3'ü mümkünse en fakir olduğum platformda oynayacağım. Çıktığı zamana göre değişecek. -ENES*
2. *Glorious Master Race PC. -NURETTİN*
3. *PC. Tabii biraz donanım takviyesi yapmazsam daha ziyade Witcher 3 platformumla oynayacak gibi duruyor.-ONUR*
4. *Tüm konsollara sahipken bilgisayarımı yormaya gerek yok. :) -EDA*
5. *PC'im Witcher 2'de bile kasarken 3'e ne zaman başlarım bilemem.-ALP*

Toplu taşıma araçlarında ayakta mobil oyun oynayabilenlerden misiniz?

1. *Hayır. Ancak her oynayanı izlerim. Her WhatsApp mesajı yazanı izlerim. Böyle bir kötü huyum var. -ENES*
2. *Kitap bitiririm, oyun oynarım gerekirse mantı bile açarım. -ALİ*
3. *Reed Richards misali kolumu dolayabileceğim birşey bulabilirsem evet. -ONUR*
4. *Toplu taşımada ayaktayken kendimi izole etmek adına, evet. :(-EDA*
5. *Oyun oynamayı tercih etmiyorum, müziğin sesini çok açınca da dürtüp kış diyorlar. -ALP*

STRATEJİ



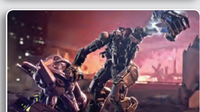
Civilization: Beyond Earth
PC
Civilization hiç gitmediği bir yere gidiyor: Uzaya. Önceki Civilization'ların bittiği yerden, yeni dünyalara yelken açıyor ve hayatta kalmaya çalışıyoruz.



Xenonauts
PC
Fraxis'in yeni XCOM'larını fazla mı "yeni nesil" ve "sulu" buldunuz? Orijinal XCOM deneyimini yaşamak isteyenlere bu oyunu tavsiye ederiz.



CoH 2: Western Front Armies
PC
Company of Heroes 2'nin senaryosuna hiçbir katkısı yok, ama Batı cephesinden ABD ve Alman güçlerini de savaşa katıyor WFA.

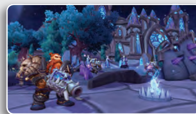


XCOM: Enemy Within
PC, PS3, 360
XCOM Enemy Unknown'a yepyeni bir içerikle bezeyip karşımıza çıkarttılar! İnsafsız düşmanlar, yeni bir teknoloji ağacı ve verilecek çok daha kritik kararlar var artık.

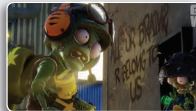


Europa Universalis IV
PC
Dünyayı ele geçirmek, niahaha, kolay mı sandınız? 1444'ten itibaren bir ülkeyi yöneterek ele geçirmeye çalışın da anlayın Venedik'i Konya'yı.

DVO & ONLINE



World of Warcraft: Warlords of D.
PC, Mac
World of Warcraft'ın en son genişleme pakediyle birlikte abone sayısı yeniden 10 milyonun üstüne çıktı. Eskimeyen dünyaya yeniden hoşgeldiniz.



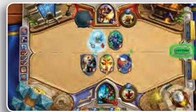
Plants vs Zombies Garden Warf.
PC, Xbox One
Zombilerin bitkilerle olan savaşı düz bir strateji oyunuyken zaten biraz garipti, online bir aksiyon oyunu olarak iyice garipleşmiş.



World of Warplanes
PC
Wargaming.NET'in ikinci bombası da hava sahamıza düştü: World of Warplanes, tankları hantal bulan oyuncuların gözbebeği olacak.

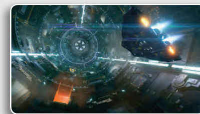


World of Tanks
PC
Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.



Hearthstone: Curse of Naxram.
PC, iOS
Hearthstone'un yükselişi durdurulamıyor! Yeni çıkan Curse of Naxrammas tek kişilik hikaye pakediyle yerini iyice sağlamlaştırıyor.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Elite Dangerous
PC
Serbest dünyalı oyun mu demiştiniz? "Serbest galaksi"yi deneyin bir de! Ne isterseniz olabildiğiniz bu evrende, uzun süre takılacaksınız.



Forza Horizon 2
Xbox One
Ana Forza serisinin başarısı yetmiyormuş gibi, Horizon yan serisi de ayrı bir başarı hikayesine dönüştü. Araba yarışlarından hoşlananlar



GRID Autosport
PC, PS4, PS3, 360, Xbox One
Codemasters'ın en iyi yaptığı şey olan araba yarışları serilerinden GRID, yepyeni oyunuyla devam ediyor.



Gran Turismo 6
PS3
Playstation'ın en büyük markalarından biri, yeni nesile çıkmayı reddederek PS3 sahibi çoğunluğu memnun etti.



ARMA 3
PC
Askeri simulasyonların şahı ARMA üçüncü oyunuyla geri döndü. Yanlız biraz yarım döndü, tek kişilik sonradan teşrif etti :)

AYIN ALTIN OYUNU



Varlığı Yokluğu Bir

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

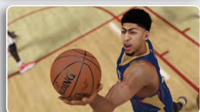
Hesapta ölü dönemde olmamız gerekirken, elimizdeki indie ve beklenmedik hit oyunlar sayesinde bayağı bereketli durumdayız.

ŞUBAT '15	
Dead or Alive 5: Last Round	PS4, XBOX ONE, PS3, XBOX 360
Dragonball Xenoverse	PC, PS4, XBOX ONE, PS3, XBOX 360
Dynasty Warriors 8 Empires	PC, PS4, XBOX ONE, PS3
Dynasty Warriors 8 Legends	PC, PS4, XBOX ONE, PS3
Evolve	PC, PS4, XBOX ONE
Grow Home	PC
Homeworld Remastered Collection	PC
Monster Hunter 4 Ultimate	3DS
Oddworld: New 'n' Tasty	PC
Resident Evil: Revelations 2	PC, PS4, XBOX ONE, PS3, XBOX 360
The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D	3DS
The Order 1886	PS4
There Came an Echo	PC
Trainz: A New Era	PC
Unmechanical: Extended	PS4
MART '15	
Battlefield Hardline	PC, PS4, XBOX ONE, PS3, XBOX 360
Bladestorm: Nightmare	PS4, XBOX ONE, PS3, XBOX 360
DmC Devil May Cry: Definitive Edition	PS4, XBOX ONE
Final Fantasy Type-0 HD	PS4, XBOX ONE
GTA 5	PC, PS4, XBOX ONE, PS3, XBOX 360
Mario Party 10	Wİİ U
Ori and the Blind Forest	PC, XBOX ONE
Pillars of Eternity	PC
Project CARS	PC, PS4, XBOX ONE
Ride	PC
Worlds of Magic	PC
NİSAN '15	
Bloodborne	PS4
Codename: STEAM	3DS
Dark Souls 2: Scholar of the First Sin	PC, PS4, XBOX ONE, PS3, X 360
Dead Island 2	PC, PS4, XBOX ONE
Mortal Kombat X	PC, PS4, XBOX ONE, PS3, XBOX 360
Xenoblade Chronicles	3DS

SPOR & MENAJERLİK



Football Manager 2015
PC
Geçen yılki gelişmelerden sonra, yeni eklenen oyuncu animasyonları başta olmak üzere, yeniliklerin bir kısmı hayal kırıklığı yarattı. Ama, yine de daha iyisi yok.



NBA 2K15
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
NBA 2K15 bu yıl da muhteşem bir oyun olarak karşımıza çıkıyor. Basketboldan hoşlananların yegane oyunu o olacak.



FIFA 15
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
FIFA duralama dönemine mi giriyor? Uzun süredir liderliği kaptırmayan FIFA, bu yıl geçen yılın üstüne daha az şey ekleyebilmiş.



PES 2014
PC, PS3, 360
PES ise geçen seneden bu yana aşırı değişmiş. Yeni bir motor, yeni top kontrolü, moral sistemi derken yepyeni bir oyun olmuş. Ama teknik aksaklıkları çok fazla.



NBA Jam
PS2, PS3, Xbox, Xbox 360
Ciddi spor oyunları bürümüş dört bir yanımızı! Şöyle havalarda uçtuğunuz, patlamalı gümlemeli bir basketbol oyununa ne dersiniz? BUMŞAKALA!

MACERA & BULMACA

The Talos Principle
PC
Hayatımızda Serious Sam ile yer etmiş olan Croteam öyle bir oyuna imza attı ki. Derinliğiyle, hikâyesiyle, bulmaca dengesiyle şahane bir oyun.

Sherlock Holmes: Crimes & P.
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Sessiz ve derinden devam eden Sherlock Holmes serisinin en son ve en iyi üyesi. 8 büyük suçu çözmeye hazır mısınız?

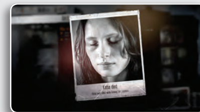
The Vanishing of Ethan Carter
PC
Sizi esrarengiz bir olayın içine bırakıp neler olduğunu çözmenizi bekleyen TVOEC, beklenmedik bir taş olarak baş yardı. Ama iyi anlamda.

The Broken Age
PC
Tim Schafer'ın adventure'a geri dönüşü tekme tokat (Kickstarter) oldu. Beğeneni olduğu kadar sıradan bulan da var oyunu, ama devamı gelecek.

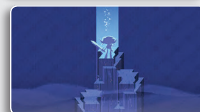
Klasik

Phantasmagoria 2
PC
Birçokları film-oyunları sevmese de, Phantasmagoria serisi şiddeti ve korku öğeleriyle zamanında tüylerimizi diken etmeyi başarmıştır.

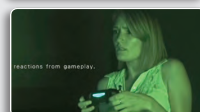
BİR GARİP OYUN



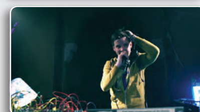
This War of Mine
PC
This War of Mine, korkunç bir savaşın ortasında kalmış, giderek zorlaşan şartlarda hayatta kalmaya çalışan bir grup normal insanın halini anlatıyor.



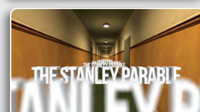
Hack'n'Slash
PC
Oynadığınız oyunu bir yandan da Hack'lemek ister misiniz? Zeka küpü Double Fine'dan gelen bu oyunla artık bu mümkün.



P.T.
PS4
Bir demonun bütün oyun dünyasını bu kadar salladığını hiç görmemiştik daha önce. PS4 sahibiyseniz, bu deneyimi yaşamalısınız.



Cloud Chamber
PC
Bu bir sosyal medya deneyi. Bu bir gizem. Bu bir oyun. Bu, dünyanın ilk devasa online hikâye oyunu...



The Stanley Parable
PC
Modluktan oyunluğa terfi eden bu "anlatılan FPS" sizi dumura uğratacak. Sadece İngilizcesi çok iyi olanlara tavsiye ederiz.

JUPİTER ASCENDING

EVRENİN EN ŞAİBELİ BEKLEYİŞİ

Elimizde bir hikâye, üç fragman ve iki yönetmen var. Bunların hepsi farklı dilden konuşuyor ve gösterimine günler kalmasına rağmen hâlâ *Jupiter Ascending*'in iyi bir film olup olmadığını çözemiyoruz… Neden böyle? Bu filmden ne beklemeliyiz? Hadi tahmin etmeye çalışalım.

Önce hikâye: *Jupiter Ascending*, hayatını temizlik yaparak kazanmaya çalışan Jupiter isimli sıradan gibi görünen bir genç kadının (**Mila Kunis**) çevresinde şekilleniyor. Dünyadaki varlığına hiçbir katkısı olmasa da, evrenin uzak köşelerindeki bakışları üzerine çekecek güce sahip bir genetik imzası var kahramanımızın. "Ancient astronauts" kuramını bilirsiniz; hani dünyadaki kimi eski yapıların dünya dışı canlılarca inşa edildiğini savunan kuram (daha fazla bilgi için sizi History Channel'ın *Ancient Aliens* belgeseline alalım). Kısmen bu kuramdan faydalanan filmde, evrendeki canlılığın kaynağının ortak olduğu ve farklı türlerin farklı galaksilere yayılarak evrimleştiği fikrinden yola çıkıyoruz ve evrim sürecinde ulaşılacak son basamağı tırmanan canlının da bizim kız (Jupiter) olduğunu öğreniyoruz. Elbette bu duruma katlanamayan ve evreni ele geçirme planları bu yüzden bozulan bir kötü adam (kötü uzaylı) var filmde. Ve elbette bu kötü adam Jupiter'i avlaması için dünyaya bir avcı (**Channing Tatum**) yolluyor. Sonrası ya bilimkurgu havasında bir *Pamuk Prenses* uyarlaması ya da bugüne dek pek benzerini görmediğimiz bir uzay operası.

Şimdi de yönetmene bakalım: **Wachowski Kardeşler**'i nasıl bilirsiniz? *Matrix* üçlemesiyle tam tepede başlayan ve *Cloud Atlas*'la çoğu insana göre (şahsen katılmasam da) dibe çakılan bir sinema geçmişine sahipler. Peki *Jupiter Ascending*'den beklenti seviyemizi belirlerken hangisini referans alacağız? Tarihin en önemli filmlerinden olan *Matrix*'i mi? Yönetmenliğini değil ama senaryo yazarlığını üstlendikleri *V for Vendetta*'yı mı? Yoksa muazzam kalınlıktaki bir romandan özet çıkardıkları senaryoyla





çektikleri ve hikâyenin ciddi bir kısmını çöpe atmak zorunda kaldıkları *Cloud Atlas*'ı mı? İnsanda güven uyandıran bir çizgide ilerlemedikleri kesin ama niyeyse Wachowskiler'in "kafa dengi" olduğuna dair bir izlenimim var. Yani tamam, her zaman aklınızı başınızdan alacak işler yapmayabilirler ama asla da ucuza kaçmazlar gibime geliyor. Ortaya koydukları fikirler, çekim teknikleri, aksiyon sahneleri, beslendikleri kaynaklar, karşısında tavır aldıkları konular, hiçbir şey olmasa bilimkurguyla fanteziyi harmanlarken sordukları sorular bana sıcak geliyor.

Ya da bütün bunlar, içine düştüğüm "çıkmadık candan umut kesilmez" psikolojisinin yazdırdığı cümleler. Çünkü *Jupiter Ascending*'in fragmanlarını izlediğimde gözüme yanlış gelenlerin sayısı heyecan verenlerden fazla. Sanki sırf kredisinden faydalanmak için eklenmiş gibi görünen *Matrix* göndermeleri (özellikle Trinity'nin düşüş sahnesini bir kez de Jupiter'le tekrarlamaları), fazlasıyla doldur boşalt (ya da kopi peyst mi desek) tadı veren, artık göre göre bir hal olduğumuz çatışmalar, zoom yapılan uçan ayakkabılar falan tam da "Wachowskiler hayatta yapmaz" dediğim türden çiğ bir tat bırakıyor. Bir de film için seçilen aşırı özensiz "Evrenini Genişlet" (Expand Your Universe) sloganı patlıyor ya fragmanların sonunda… Gerçi fütüristik şehirler, kostümler, uzay gemileri ve **Sean Bean** harika görünüyor ama, ne bileyim, ya hepsi buysa?

Jupiter Ascending, 175 milyon dolarlık dev bütçeli bir film. Oyuncuları, görsel efektleri ve ele aldığı konuya yaklaşımı açısından bizleri hayal kırıklığına uğratacağını sanmıyorum ama beklentiyi de yükseltmemek gerek. 3D gözlükleri takıp, aile boyu patlamış mısırı kucağınıza koyup (2 saatten uzun sürecek çünkü), filmi de mısırla birlikte çıtır çıtır tüketirseniz, *Jupiter Ascending*'e arzuladığından fazla önem vermemiş ve kendinizi boşuna üzmemiş olursunuz. **-Serpil**



KÖTÜ SİNYALLER GALASI

Geçtiğimiz ay gerçekleşen Sundance Film Festivali'nde sürpriz bir gösterimi vardı Jupiter Ascending'in. Basın mensuplarının davetli olmadığı, hatta neredeyse herkesten sır gibi saklanan bir gösterimdi bu. Gelen bilgilere göre, 300 kişilik salonun yarısı boştu ve asıl kötü haber; filmi izlemeye gelen davetlilerin kayda değer bir kısmı da sonuna kadar beklemeden salonu terk etti.

Filmin sonunda kimsenin alkışlamaması da yeterince sağlam bir sinyal ama izleyenlerin yorumları durumu hepten beter hale getiriyor. Mini röportajlar arasında çok dolandım iyi bir yoruma rastlarım umuduyla ama bulamadım. Festivalin gönüllü çalışanlarından biri "Nefret ettim" diyor, "çok aptalcaydı".

"Sen ne anlarsın be!" deyip geçmek isterdik ama temkinli davranıyor ve bu arkadaşa kötü kötü bakmakla yetiniyoruz.



Boyhood ekibi gecenin en mutlusuydu.


Amy ve Tina Kardeşler.


Amal Alamuddin, törene eşiyle katıldı.



Helen Mirren, Charlie Hebdo'yu hatırlatanlar arasındaydı.


Fargo'daki abi de ödül aldı.

72. ALTIN KÜRE

Mühim Olan Yarışmaktı...

Benim için *"yaa filmler sadece iki kategoriden mi oluşuyor, ehehe"* denilen yılın o zamanı geldi! 72. Altın Küre gerçekleşti. Geçtiğimiz yılın en iyi film, dizi ve oyuncuları kürelerine sonunda kavuştu.

Heyecan fırtınası yaratarak girmeye çalıştım fakat bu yıl kiminle Altın Küre muhabbeti yapsam, ortak konuşma başlığımız "bu yıl çok sönüktü" oluyor. İşin ödül dağıtma kısmının yanında Altın Küre ve benzeri ödül törenlerine aynı zamanda şov gözüyle baktığımız için, olayın bu yönü eksik kaldığı zaman burun kıvırabiliyoruz. Açıkçası bu yıl da şov açısından biraz zayıf bir yıldı. **Tina Fey** ve **Amy Poehler** sunumu (özellikle de açılışlarıyla) biraz neşelensek de devamında aynı tempo korunamadı (tabii The Interview kaynaklı Kuzey Kore göndermelerini ayrı tutuyorum).

Törene başlamadan önce Hollywood ünlülerinin gündeme getirdiği bir olay da Charlie Hebdo saldırısıydı. Ünlü simalar *"Je Suis Charlie"* (Ben de Charlie'yim) yazılı rozet ve afişlerle gazetecilerin karşısına çıktı.

Açıkçası şov alanında kayda değer bir olayı bulunmayan Altın Küre de, her zamanki gibi en büyük tartışma konusu filmlerdi. Ve bu tartışma konusunun en şiddetlisini sanırsak ofiste yapmış olabiliriz. Herkesin bir eleştirisi, herkesin bir fikri vardı. Ben de onlara sordum: Dram/komedi farketmeksizin sizce yılın en iyi filmi neydi? **-Enis**

EN İYİ FİLMİ OGZ SEÇSEYDİ...

Serpil ve Sarp: Grand Budapest Hotel
Sinan ve Enis: Interstellar
Ömer: Interstellar (Ama izlemedim)

FİLM VE DİZİ ÖDÜLLERİ

- **En İyi Film (Drama):** ***Boyhood***
- **En İyi Film (Müzikal / Komedi):** ***The Grand Budapest Hotel***
- **En İyi Senaryo:** ***Birdman***
- **En İyi Animasyon Film:** ***How to Train Your Dragon 2***
- **En İyi Yabancı Film:** ***Leviathan (Rusya)***
- **En İyi TV Dizisi (Drama):** ***The Affair***
- **En İyi TV Dizisi (Müzikal / Komedi):** ***Transparent***
- **En İyi TV Filmi / Mini-Dizi:** ***Fargo***

OYUNCU ÖDÜLLERİ

- **En İyi Erkek Oyuncu (Drama):** ***Eddie Redmayne (The Theory of Everything)***
- **En İyi Kadın Oyuncu (Drama):** ***Julianne Moore (Still Alice)***
- **En İyi Erkek Oyuncu (Müzikal / Komedi):** ***Michael Keaton (Birdman)***
- **En İyi Kadın Oyuncu (Müzkal / Komedi):** ***Amy Adams (Big Eyes)***
- **En İyi Yönetmen:** Richard ***(Linklater Boyhood)***
- **En İyi Erkek Oyuncu (Dizi, Drama):** ***Kevin Spacey (House of Cards)***
- **En İyi Kadın Oyuncu (Dizi, Drama):** ***Ruth Wilson (The Affair)***
- **En İyi Kadın Oyuncu (Dizi, Müzikal / Komedi):** ***Gina Rodriguez (Jane The Virgin)***
- **En İyi Erkek Oyuncu (Dizi, Müzikal / Komedi):** ***Jeffrey Tambor (Transparent)***
- **En İyi Erkek Oyuncu (TV Filmi / Mini-Dizi):** ***Billy Bob Thornton (Fargo)***



The Kevin Spacey

KATEGORİ SAÇMALIĞI

Oyunlara ödül verirken Yılın Oyunu için iki kategori belirleyip onları seçtiğimizi düşünsenize... FPS ve Platform/Bulmaca diye iki kategori var, iyileri buradan seçin bakalım. Altın Küre'nin yaptığı tam da böyle bir şey. Ondan sonra işte The Grand Budapest Hotel'i, Birdman'i falan müzikal/komedi sınıfına tıkıştırmak zorunda kalıyorlar. Biz de hangi komedi, ne müzikali diye bakıyoruz. Interstellar'ı çekerken bir iki dans sahenesi ekleselerdi keşke, belki ödül alırdı?

LUCAS'IN STAR WARS PLANLARI

Star Wars 7'nin ilk fragmanıyla heyecan, tartışma, kasırga yaratan Disney'in yeni üçleme adına neler planladığını görmek için sabırsızlanıyorum. George Lucas'ın Lucasfilm'i sattığını duyduğumda önce üzülmüş, ardından da yeni Star Wars filmleri göreceğimiz için heyecanlanmıştım. Ne de olsa George Lucas yeni bir Star Wars filmi yapmayacağını söylemişti. Değil mi? Aslında değil. George Lucas, işin içine Disney dahil olmadan önce yeni bir üçlemenin planlamasını üzerine çalışmaya başlamış bile. Fakat amacı bu üçlemenin hepsini tek başına üstlenmek değilmiş. Star Wars Episode 7'yi yaptıktan hemen sonra Lucasfilm'i satmayı düşünüyormuş, ki Disney araya girerek Lucas için işleri erkene almış ve planları rafa kaldırmış. Açıkçası Lucas kendi ağzından bu durumdan hoşnut olduğunu dile getiriyor. Bu sayede yeni doğan kızına ve ailesine daha fazla vakit ayırabileceğini söylüyor. Peki, bize ne düşüyor? "Bu üçleme Lucas'ın elinden çıksaydı nasıl olurdu?" diye merak etmek... **-Enis**

AMAZON FİLM İŞİNE GİRİYOR

Online satışlar bir süre sonra kesmemiş olacak ki **Amazon Studios** ile 2010 yılında farklı bir sektöre adım atmıştı Amazon. Stüdyonun amacı farklı şovları ve yapımları Amazon'un kendine ait yayın servisinde göstermekti. Yani bir nevi diziler için yapım şirketiydi *Amazon Studios*. Fakat bu durum *Amazon*'a yine yeterli gelmemiş ve işleri yine bir adım daha öteye taşımaya karar vermişler: **Amazon Original Movies** adlı departmanın görevi Hollywood'un standartlarının biraz daha dışında kalan özel hikâyelere, farklı ses ve karakterlere yer vermek olacak. Yani blockbuster filmlerden daha farklı ürünler beklememiz gerekiyor. Asıl mevzu ise, firmanın planlarının yılda 12 adet film çekmek olması. O kadar filmin çekiminin altından kim kalkacak, merak ediyoruz açıkçası. İddia güzel, umarız uygulamada da aynı şekilde başarı gösterir. **-Enis**



AVENGERS İÇİN ÖLÜM VAKTİ

Spoiler! (Hemen baştan uyarayım az sonra Captain America'nın geleceğiyle ilgili olası bir spoiler yiyebilirsiniz.) Hali hazırda Captain America'ya can veren Chris Evans, Avengers 3'te ölecek dedikodusu bu aralar çok revaçta. Bunun sebebiyse Evans'ın kontratının sadece 6 filmlik olması. 3 Captain America, üç tane de Avengers filminde yer alacak Evans bir kez daha kontrat yenilemeyecek gibi. Gelen söylentiler Evans'ın Captain America olarak Avengers 3'te öleceği ve yeni Captain America'nın Winter Soldier'dan tanıyacağımız Buck Barnes (Sebastian Stan) olacağı yönünde.

ONLINE VS. SİNEMA

Sony hem sinemalarda hem de internette gösterime giren The Interview'ın kazancını geçtiğimiz ay içerisinde paylaştı. İnternet âleminden 31 Milyon dolar kazanan The Interview'ın sinema gişesinden kazancı 5 Milyon dolar oldu. Gelmiş geçmiş en maliyetli ve aynı zamanda da en çok kazandıran internet filmi unvanı The Interview'a gidiyor!

IMAX'TE GAME OF THRONES KEYFİ

5. sezonuna hazırlanan Game of Thrones, bir ilke imza atarak IMAX sinemalara taşınıyor. Dizinin 4. sezonuna ait son iki bölümü IMAX sinemalarda gösterime girecek! Sevindiniz mi? O zaman hemen sizi üzeyim: Tabii ki bu gösterim sadece Amerika'da yer alan 150 sinemayla sınırlı kalacak. Amerika'dan takip edenlere iyi seyirler dileriz!



CTHULHU

O BEKLER, O RÜYA GÖRÜR

Kara parçalarının keşfi için çok geç kaldık artık. Her yer, karış karış olmasa bile biliniyor bu devirde. Uzay içinse çok genciz daha. İnsanlık, bu küreden ayrılıp bir daha geri dönmemek üzere önüne bakmaya hazır değil. Ama bize Ay'dan bile daha yabancı, daha uzak bir şeyler var hâlâ buralarda: Suların derinlikleri. Teknolojimizin yettiği kadar derine iniyoruz tabii. Peki ne kadar? 11 kilometre. Mariana Çukuru'na inen insanların kat ettiği mesafe bu. Doğru düzgün bir şey görmeden, daracık bir tabutun içerisinde dibe doğru süzülüyorsunuz sanki. Bugüne kadar bu yolculuğu bir avuç insan yaptı, onlar da çevrelerinde tam olarak ne olduğunu bilmiyorlar. Ama emin olun, zaten ışığın bile ulaşmadığı okyanus diplerinde gerçekte neyin olduğunu bilmek istemezsiniz.

Bu dünyaya ve ötesine hükmetmiş varlıklar vardır. İzlerine neredeyse hiç rastlamazsınız. Belki bir Afrika kabilesinin masallarında, belki Yeni Zelanda'da bir tarikatın elden ele dolaştırdığı fanzinlerde. Bu varlıklar, yani "Yüce Kadimler" (Great Old Ones) bugün zorunlu bir inzivanın parçalarıdır çünkü. Zaman-mekândan bağımsız var olan bu kadim yaratıklar ölüme benzer uykularında bile canlıları etkileri altına almayı başarıyorlar. Aralarında sesi en çok duyulan, bugün bile kitleleri kendisine bağlamayı başaran bir tanesi var üstelik: **Cthulhu**.

Yüce Kadimler'in de ötesinde, kozmik hiyerarşinin daha üst basamaklarındaki iki canlının çocuğudur aslında Cthulhu. Tabii Nug ve Yeb'e "canlı", Cthulhu'ya da "çocuk" diyebilirseniz. Bu kozmik yapıyı tanımlarken "aile" demek bile saçma geliyor, çünkü aralarındaki ilişkinin bildiğimiz yapıyla alakası yok. Zaman-mekândan bağımsız olmaları onları nesil sürecinden koparıyor, kendi içlerindeki yaratım süreçleri onları kardeşlikten ya da ensestten bağımsız kılıyor. Nihayetinde Cthulhu, insanlığı etkisi altına alabilen en büyük belalardan birisi olarak denizlerin dibinde uykusuna devam ediyor.

Ama bir gün dönecek, en azından Çin'den Luisiana'ya geniş bir ulus ve kültür ağını kaplayan inananları bunu söylüyor. Yüzlerce metre boyundaki, vücudu bir insanın uzuvlarına sahip ama kafası bir ahtapot şeklinde olan, sırtında ise uzun ama dar kanatların olduğuna inanılan Cthulhu bir gün dünyayı esaret altına almak için tekrar yükselecek. Tabii benim işe yaramaz çabamla derlediğim bu ihtişamdan uzak tanımlamaya aldanmayın siz. Bizler, Cthulhu'nun sadece bir yansımasını geride bırakılmış heykelciklerden ya da zihnimizde beliren görüntüsünden çıkarabiliriz. Yine de Cthulhu R'lyeh'de, Pasifik Okyanusu'nun altında uykusuna devam edecek. Bizlerse denize doğru çekileceğiz, yüce varlığın şehirle birlikte yüzeye yükseldiği o günü görmek için adım adım yaklaşacağız.

Yo, hayır! Kendimi toparlamam gerekiyor. Çünkü size daha Necronomicon'dan, yani Cthulhu Mitosu'nu çevreleyen tüm varlıkların anlatıldığı kitaptan bahsetmem lazım. Abdül Alhazred'in Cthulhu ve ondan daha da üstün bir varlık olan Yog-Sothoth'a taparken öğrendiklerini döktüğü ve gerçekleri olabildiğince yansıttığı bu eseri anlatmam gerekiyor. Ama yapamıyorum, çünkü deniz beni çağırıyor. Biliyorum, yazıya başladığım kişi değilim artık. Buna direnmek faydasız, hatta gerekli bile değil. Ama zihnimde beliren o gözlerin, o dokungaçların ve o kanatların heybetli görüntüsünü atamıyorum kafamdan. Varoluşundan itibaren kötülüğü bünyesinde barındıran, başka bir duyguya ya da kavrama yer vermeyen Cthulhu'ya hizmet etmenin doğru yol olduğunu herkes bir gün görecek.

"Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn."

-Sarp



LOVECRAFT GİBİ BÜYÜMEK

Bir zihnin Cthulhu gibi bir kadim gücü keşfetmesi, onu kelimelere dökmesi nasıl mümkün olur? Her ne kadar gereğinden fazlaca dramatikleştirilmeye çalışılsa da, H.P. Lovecraft'ın hayatı ortama dram seviyesini çok da zorlamaz. Üç yaşındayken babasını akıl hastanesine kaptıran bu delikanlının varlıklı bir dedesi vardır. Zaten küçüklüğünden beri kendisini kovaladığını söylediği varlıkların yanında dedesinin ona sağladığı kitaplar da hayal gücünü pekiştirmiştir. Şiire yatkınlığını da unutmamak gerek.

Hayatının sıkıntıları var olmakla birlikte yirminci yüzyılın takıntılı gençlerinden biriydi Lovecraft. Babasının ölümünden sonra annesi, iki teyzesi ve dedesiyle tek bir evde büyürken kadınların baskısı altında kaldığı söylenir. Ama küçükken bir kadın gibi giydirildiği ve büyürken kadın muamelesi gördüğü kısımları biraz abartıdır. İnternette gezinen elbiseli fotoğrafı, o dönemin cinsiyetsiz elbiselerinden biridir sadece. Annesi, ilerleyen yaşlarda ağır depresyon ve histeri yüzünden babasının da öldüğü yere, yani Butler Hastanesi'ne kaldırılır. Ama orada babası gibi zihinsel hastalıktan değil, idrar kesesi ameliyatının sonucunda enfeksiyondan ölür.

KADİMLERİN SINIFLANDIRILMASI

Burada güzel güzel "Her şeyi Lovecraft yazdı" demek isterdim ama Cthulhu ve genel olarak Necronomicon'a dair mitleri derleyenler hep başkaları olmuş. Bu işi en yoğun yapan kişi de August Derleth. Kendisi Lovecraft'ın onayıyla Cthulhu Mitosu'na bayağı katkıda bulunmuş, kozmik varlıkların sınıflandırılmasından Necronomicon'un içeriğinde olan kavramlara kadar birçok konuda içerik sağlamıştır. Tabii popüler kültürün istilasından önce oluyor bunlar hep.



"Asla başıma gelmez" düşüncesiyle yaklaştığımız o olaylardan biri gözüyle baksak da, bir insanın bu hayatta en çok korktuğu şeylerden biri de hafıza kaybı olsa gerek. Kim olduğunu hatırlamama kısmını geçtim, "dün gece ne yaptım ben ya" demek bile insanın içini ürpertir. İşte bu ay, bir şekilde geçmişini kaybetmiş karakterleri konu alan yapımları listeleyeceğiz. Hafıza kaybının dramatikleştiği, yer yer de eğlendirdiği o yapımları anımsayacağız... **-Enis**

10



MARVEL'S AGENTS OF S.H.I.E.L.D. (2013)

New York'taki uzaylı saldırısında gövdesinde kallavi bir delik açılan Ajan Coulson, bu dizide geri döner. Herkes öldüğünü bilmektedir, ama bu nasıl olur? Tahiti'de büyülü bir iyileşme süreci ile kendisini avutan Coulson'ın gerçekle yüzleşmesi, dizinin en sağlam öykülerinden biridir. **-Sarp**

9



GEMINI RUE (2011)

Eski kiralık katil, yeni adalet savaşçısı Azriel Odin'in kafasında sadece tek bir düşünce vardır: Yıllar önce kaybettiği kardeşi Charlie'yi bulmak. Bunun için mafyayla anlaşmaya, hatta gezegenlerarası yolculuklara çıkmaya bile hazırdır. Bilmediği şeyse çok büyük bir komplonun ve hafıza kaybının kurbanı olduğudur. **-İhsan**

8



THE HANGOVER (2009)

Aslında sıradan bir "akşamdan kalma" hikâyesi gibi olsa da, mizahıyla ve kadrosuyla bayağı eğlencelik bir seri başlangıcıydı. İlk Hangover filmi, özellikle Zack Galifianakis'in eksantrik karakteri ile bomba olmuştu. Gerçi sadece onun değil, tüm ekibin uyumunun da payı vardır bu başarıda. Devam filmleri aynı kaliteyi tutturamasa da eğlencelik bir seriydi, hakkını verelim. **-Sarp**

7



MGS 2: SONS OF LIBERTY (2001)

Liberya'da doğmuş, Solidus Snake tarafından evlat edinilmiş, çocuk bir askerdi Jack. Tek bildiği savaştı. Ve fazlasıyla yetenekliydi. İç Savaş bittiğinde Patriots'ın eline geçti. Patriots, Jack'in vücuduna nanomakineler enjekte etti ve bu nanomakineler ile onun hafızasını manipüle etti. Big Shell Olayları sırasında yaşananlar ise onun için fazlasıyla yıkıcı olacaktı... **-Ömer**

6



BIOSHOCK INFINITE (2013)

Burada spoiler'a alışkın olmalısınız artık. Bir babanın, ellerinden kopup giden kızının hatırası zihninden yok olsa da onu teninize kazıyışı, başka bir evrende onu tekrar bu gerçeği bulması için görevlendiren çılgın bir ikili, alternatif evrenler, müthiş bir son... Bana "hafızamdan bu oyunu silip tekrar oynasam keşke" dedirten tek yapımdır. **-Sarp**

5



DEATH NOTE (2003)

Yagami Light öyle bir plan yapmıştı ki her şey sona erdiğinde hem L'den kurtulacak hem de bütün polis teşkilatını ele geçirecekti. Defterin sahipliğini başkasına verdi ve onu "Kira" yapan bütün anılarını kaybetti. Defterin yeni sahibini yakalayacak ve şüpheli olmaktan kurtulacaktı. Sonunda deftere ulaştığında hayatının en gergin ve en mutlu 40 saniyesinin geçmesini bekledi. **-Ömer**

4



BLACK MIRROR (SE01-E03) (2011)

Her bölümü ayrı bir deliliktir ama insanların anılarını vücutlarındaki bir implantta saklayabilmeyi işleyen bu bölümü sıkı etik sorularla gelir. Her şeyi kayıt altına almak, sonra tekrar tecrübe edebilmek, yani hafızanın ölümsüzlüğü düşünüldüğü kadar iyi bir şey midir acaba? Her zaman başkalarından saklayacağınız büyük ya da küçük şeyler vardır. Bunların hepsiyle her an yüzleşebilmeye hazır mısınız? **-Sarp**

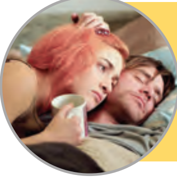
3



PLANESCAPE: TORMENT (1999)

Nameless One'ın hafıza kaybı belki de bu listede sayılanlar arasında en destansı olanıdır. Çünkü sadece karşımıza düşman(lar)ımız olarak çıkmakla kalmaz, ama aynı zamanda gelmiş geçmiş en iyi RYO senaryolarından birini sunar bizlere. Sonuçta "bir insanın doğasını" başka ne değiştirebilir ki, değil mi? **-İhsan**

2



ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND (2004)

Ayrılığı atlatmak için herhalde herkesin aklına "hafızamdan o anıları silsem keşke" düşüncesi gelmiştir. Ama bunun yapılabildiği bir dünyada, hafızayı silerken o anları tek tek görebiliyor olmak, yani kişiliği biçimlendiren o anıları tekrar yaşamanın dramatikliğini sunan, leziz bir filmdir. **-Sarp**

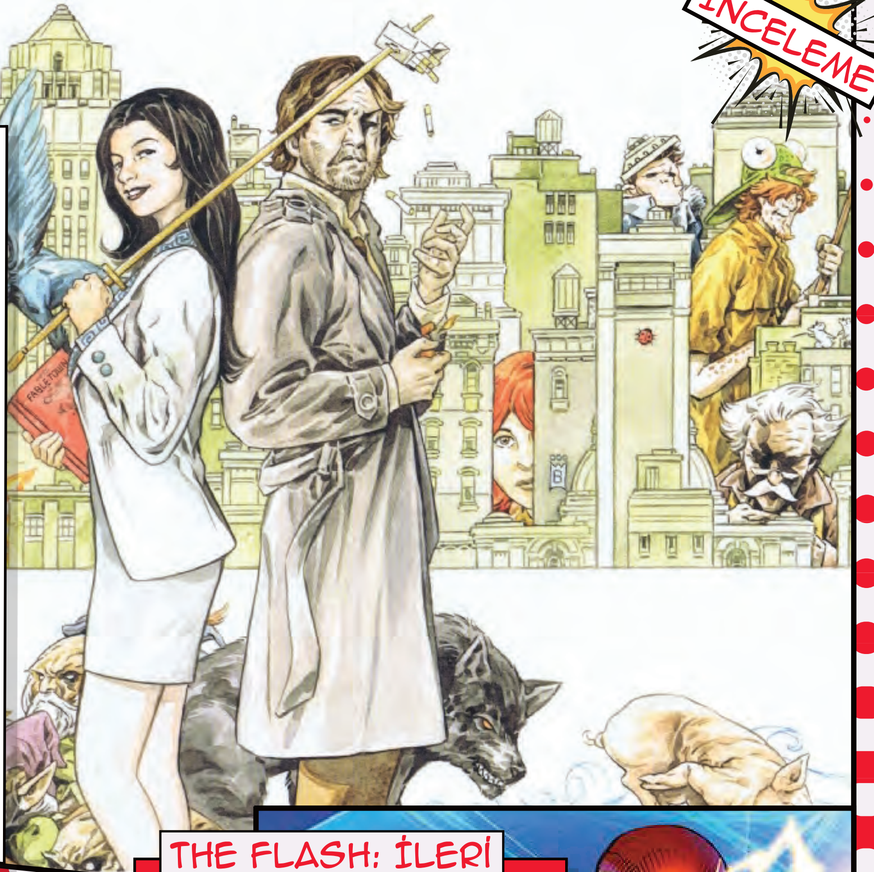
1



MEMENTO (2000)

15 dakikada bir hafızanız sıfırlanıyor olsa nasıl bir hayat tarzı seçerdiniz kendinize? Evde güvenli bir şekilde oturmayı mı tercih ederdiniz, yoksa bir katilin peşinden sürüklenmeyi mi? Leonard'ın 15 dakikalık kesitlerden oluşan hikâyesi, geriye doğru giden sürükleyici anlatımıyla, hafıza kayıplarının en trajik ve kafa karıştırıcı yansımalarından biriydi. **-Enis**

İNCELEME



MASALLAR: EFSANELER

MASAL KAHRAMANLARINDAN BİR PEMBE POLİSİYE

Ülkemizde yılbaşından hemen önce çıkmış, ilginç bir çizgi romandan bahsedeceğim bu ay. Yazarı **Bill Willingham**'ın giriş yazısından alıntılar ile başlayayım: "*Ormana hoşgeldiniz, tüm peri masallarının geçtiği yere… Kaybolacaksınız ama yalnız değilsiniz. Uzun süredir görmediğiniz bazı eski dostlar ile karşılaşmak üzeresiniz.*" Renkli, ayrıntılı ve görece sade çizilmiş sayfaları çevirdikçe, fasulye sırığına tırmanan Jack, Kırmızı Başlıklı Kız'daki kurt, Pamuk Prenses, Yakışıklı Prens, Mavi Sakal gibi çocukluğumuzda dinlediğimiz, okuduğumuz masalların kahramanları ile karşılaştım. *Masallar*, aylık yayımlanan bir seri ve elimizdeki kitap ilk beş sayı ve bazı ekstra öykülerden oluşuyor. Anadiyarlar'ın istilası sonrası New York'a yerleşen masal kahramanları topluluğu Pamuk Prenses'in bir cinayete kurban gitmiş olabileceği şüphesiyle sarsılır, bir araya gelir ve olayı çözmeye çalışırlar. Arada entrikalarla dolu aşk ilişkileri ve kişisel hesaplaşmalara dayalı şiddetli kavgaların bolca görüldüğünü de ekleyeyim. *Masallar*'ı okumak, klasik masal karakterlerini farklı bir ortam ve öyküde görmek, çizgi roman sever bir okur olarak renkli ve güzel bir deneyimdi benim için. Bu deneyimi yaşamak isteyen okuyucuları, ormanın hemen girişinde bekliyor Masallar: Efsaneler Sürgünde… **-Noyan**

EDİTÖRÜN NOTU: *Masal kahramanlarının modern ormanı New York'ta geçen yeni maceralarını da merakla bekliyorum.*

★★★★☆



İNCELEME

BATMAN CİLT #2: BAYKUŞLAR ŞEHRİ

ROUND 2: FIGHT!

İlk ciltte *Bakuşlar Divanı*'nı ve oydukları delikleri tanımıştık. Oydukları delikler kadar delirttiklerini de Gotham'ın loş ışıkları altında görmüştük. Şimdiyse Yarasa ve Baykuş'un kapışmasında sıra 2. round'da. Kara Şövalye, Baykuş'un pençelerinden ve onun kadim işkencelerinden zihin ve beden sağlığının bir kısmını terk ederek kurtuldu. Ama savaş daha yeni başlıyor. Gotham'ın kanun dışı koruyucusunun artık yepyeni düşmanları var ve bu diğerlerine benzemiyor. Ezberlediği suçluluların ezberlediği davranışlarını sergilemiyorlar. Yıllardır koruduğu Gotham'ın derinlerinde sakladığı bir şeyle ona ihanet etti. Ama Batman şehre henüz sırtını dönmüş değil. O, vefalı bir kahraman. Batman, Bruce Wayne olarak çırılçıplak ortada kalma tehlikesiyle karşı karşıya. Üstelik baykuşların gazabından hem dostlar hem de düşmanlar etkilenecek. Yani anlayacağınız, 2. ciltte de solukları tutuyoruz. Böylece bir kez daha *Baykuşlar Divanı*'nın Batman serisinde neden önemli bir yere sahip olduğunu anlıyoruz. **-Hazal**

EDİTÖRÜN NOTU: *Sen mi büyüksün baykuş, ben mi!*

★★★★☆



THE FLASH: İLERİ

YAŞAYAN EN HIZLI İNSAN OLMAK, HER YERE ZAMANINDA YETİŞEBİLMEK DEMEK DEĞİL!

Dilimizde DC'den Batman, Superman ve Vertigo serileri dışında bir şeyler görememekten epeydir yakınıyorduk. Bu karamsar yakınmalarımızın sonu, malum şirketin iyimser karakterlerinden biri tarafından getirildi. Yaşayan en hızlı adam, *İleri* ile sonunda ülkemize vardı. New 52 serisi olduğu için taze bir başlangıç havasını yeterince veren *İleri*, **Flash**'ın geçmişine ve evrendeki yerine değiniyor. Ancak başlangıç dediğime bakmayın, dizide gördüğümüz haline göre daha hızlı, daha tecrübeli ve güçlerinin kullanımında daha yaratıcı bir Barry var karşımızda. Ama yazar **Brian Buccellato**, Barry'nin güçlerini keşfediş şekillerine hoş şekillerde değinirken ona yeni beceriler kazandırmayı, cilt boyunca güzel bir karakter gelişimi oturtmayı başarıyor. Kurgu da ortalamanın üzerinde, parçaları gayet anlamlı bir şekilde birleştiriyor. Ama söyleyeyim, *İleri*'de beni en çok etkileyen ve karakterin havasını yansıtmada en başarılı bulduğum şey hikâye değil, çizimler. Önceden de The Flash çizen **Francis Manapul**'un elinden çıkma sayfalar kesinlikle ha-ri-ka. Hızıyla, dolayısıyla hareketliliğiyle bilinen bir karakteri durağan sayfalara aktarmak her zaman kolay değildir ama Manapul, *İleri*'de çıkardığı alkışı hak ediyor. Çizimlerde ayrıntılara gösterilen özen takdire şayan. Flash'ın hızının New 52 ile edindiği daha detaylı kostüme görsel anlamda yansıtan, ses efektlerinin yine hızın çevreye etkisi üzerinden verildiği paneller çok güzel hazırlanmış. Bütün bu detaycılığa rağmen, harika renklendirmeler sayesinde çizimlerin gözü yormaması da Flash'ın "bir nefeste" okunuşuna katkı sağlıyor. **-Onur**

EDİTÖRÜN NOTU: *Diziyi sevdiyseniz, çizgi romanı seveceksiniz. Diziyi sevmediyseniz de çizgi romanı sevme olasılığınız var yahu.*

★★★★★

İNCELEME

ELON MUSK

DÜNYAYI KURTARACAK ADAM

Tek bir insanın dünyayı ne derece değiştirebileceğine dair güzel bir örnek arıyorsanız **Elon Musk**'a bakın: Eğer gerçekçi hayaller kurup akılcı adımlar atarsanız, milyoner bir mühendis olmak bir yana, Tony Stark'ın gerçek dünyadaki karşılığı bile olabilirsiniz.

1971'de Güney Afrika'nın başkenti Pretoria'da dünyaya gelen Musk, o yıllarda sizin bizim gibi bir çocuktu. Dünyayı kurtarmak gibi uzun vadeli hayaller kurmaktan ziyade, "Crysis'i çalıştıracak daha iyi bir bilgisayar" sahibi olmak istiyordu. Birçoğumuzdan farklı olarak Musk daha on iki yaşındayken ipleri kendi eline aldı: Bilgisayar programlamayı öğrendi ve tek başına bir video oyunu yaparak 500 dolara satmayı başardı. Musk, fizik ve ekonomi üzerine lisans eğitimi aldığı üniversite yıllarında daha büyük düşünmeye başladı ve insanlığı ileri götürecek, dünyayı değiştirecek bir şeylerin parçası olmayı kafasına koydu. Bu doğrultuda üç ana başlık dikkatini çekiyordu: İnternet, sürdürülebilir enerji ve uzayın keşfi.

Bizim daha İnternet'in İ'sini duymadığımız günlerde Musk bu teknolojinin geleceğini az buçuk kestirebiliyordu. Kendi deyimiyle "bu değişime seyirci kalmak fikrine dayanamadığı" için, uygulamalı fizik ve malzeme bilimi üzerine yeni başladığı doktorasını bırakıp 1995 yılında kardeşiyle birlikte Zip2 adında bir yazılım şirketi kurdu. 1999'da Musk artık bir milyonerdi ve daha sonra bir başka firmayla birleşip **PayPal** adını alacak olan X.com'a yöneldi. PayPal şaşırtıcı hızda bir büyüme gösterdi ve 2002'de eBay bu servisi 1,5 milyar dolar karşılığında satın aldı. Kendi payına düşen 165 milyon dolar sayesinde Musk, artık diğer hayallerini gerçeğe dönüştürmek adına ihtiyaç duyduğu maddi güce kavuşmuştu.



1969'da "bundan sonraki adım ne olacak" diye sorsanız, "Ay'da koloni kurup Mars'a yolculuk yapmak" denirdi. Yıl oldu 2015, Mars'a gitmek bir yana Ay'a bile uzun yıllardır tekrar ayak basmadık. Bunun başlıca nedeni (ya da bahanesi) elbette maliyet. Musk'ın 2002'de kurduğu **SpaceX**'in öncelikli hedefi de uzay yolculuğunun maliyetini düşürmek. Roket teknolojisi üzerine eğilen firma, üretim maliyetlerini şimdiden kayda değer ölçüde düşürmeyi başarmış durumda ve roketleri tekrar kullanılabilir hale getirmeye çok yaklaştı.

Musk, üniversite yıllarında hayalini kurduğu elektrikli araba teknolojisinin başarılı olma ihtimalini o zamanlar çok düşük bulduğunu itiraf ediyor ve ekliyor: "Bir şey eğer yeterince önemliyse, tüm olanaksızlıklara rağmen onu yapmalısınız." Musk'ın bugün CEO ve ürün mimarı pozisyonlarını üstlendiği, elektrikli arabalar üreten bağımsız bir firma olan **Tesla**, motorlu taşıt endüstrisindeki elzem değişimi hızlandırıyor. Ancak Musk'ın dört tekerlekli araçlarda durmaya niyeti yok. Şimdilerde, Los Angeles ve San Francisco arasındaki 560km'lik mesafeyi 35 dakikada kat etmesi planlanan **Hyperloop** adında yeni bir ulaşım teknolojisi üzerinde çalışıyor. Tüm bunların üstüne, ABD'nin en büyük ikinci güneş enerjisi sistemi sağlayıcısı olan **SolarCity**'nin de yönetim kurulu başkanlığını üstleniyor.

Bu adam bu kadar zamanı ve enerjiyi nereden buluyor? Uzay yolculuğu, Tesla, güneş panelleri... İpuçlarını birleştirebilirseniz bize de haber verin. **-Eren**

YAPAY ZEKÂ KORKUSU

Teknolojik gelişimi hızlandırmak için var gücüyle çabalayan bir insanın yapay zekâ dendi mi durakSaması kimilerine tuhaf gelebilir. Gelişen yapay zekâ teknolojisini "şeytan çağırmaya" benzeten Musk'a göre kontrolü elimizde tutamadığımız takdirde bu teknoloji insanlık adına çok büyük bir tehdit yaratabilir. Musk bu düşüncesinde yalnız değil. Stephen Hawking gibi bazı bilim insanları ve düşünürler de deyim yerindeyse "robotların yükselişinin" insanlığın sonunu getirebileceğine inanıyor. Dünyayı değiştirelim derken canımızdan olmayalım, değil mi?

SÜPER KAHRAMANLIK

Musk'ın son yıllarda üzerinde çalıştığı tüm teknolojiler, insanoğlunun doğa üzerindeki olumsuz etkisini, özellikle de küresel ısınmayı azaltacak cinsten. Ancak Musk dünyayı insandan kurtarmanın yanında, gerektiğinde insanları da bu gezegenden kurtarabilmek istiyor. Isaac Asimov'un *Vakıf* serisinden etkilenen Musk, insan yaşamını ve bilincini koruyup devam ettirebilmek adına uzayın keşfinin mutlaka atılması gereken bir adım olduğuna inanıyor.

AMAÇ DEĞİL ARAÇ

Musk'ın geçmişini okuyup konuşmalarını dinlediğinizde iki şey fark ediyorsunuz. Öncelikle, milyon dolar mertebesindeki harcamalar onun için artık gayet sıradan bir hal almış. Fakat daha önemlisi, yaptığı harcamaları daha çok para kazanıp rahat bir yaşam sürmek için bir yatırım olarak değil, hayallerini gerçekleştirmek adına kullanabileceği etkili bir araç olarak görüyor. Bu esnada başka insanların hayallerine de destek olmayı ihmal etmiyor. Yöneticiliğini üstlendiği vakıf aracılığıyla hem eğitim alanında çalışmalar yapıyor, hem de çeşitli kurumlara bağışta bulunuyor.

ÖZEL YAŞAM

Şu sıralar 44 yaşına basmak üzere olan Elon Musk, çocukluğundan kalma bir alışkanlık olsa gerek, halen video oyunlarına ilgi duyuyor. Üç yıl önce Forbes'a kendi evinde verdiği röportaja bakarsanız, saatlerce *BioShock* oynayıp oyun dünyasını ciddiyetle yorumladığını görebilirsiniz. Musk aynı zamanda çocuklarını video oyunlarının başından kaldırmakta güçlük çeken bir baba olduğunu itiraf ediyor. İlk eşinden, ilki henüz on haftalıkken yaşamını yitiren altı oğlu var. Dünyanın en meşgul insanı olarak beş çocuğa nasıl zaman ayırdığı bir muamma.

CEO&CTO

Başarılı bir girişimci olsa da Musk'ın esas keyif aldığı iş mühendislik problemlerini çözüp yeni bir şeyler üretmek. CEO'luk görevininse gerekli ama zor olduğunu ifade ediyor: "Başkalarının çözemediği her sorunu siz çözmek durumundasınız." SpaceX'te ve Tesla'da sürekli irili ufaklı sorunlar yaşadıklarını söyleyen Musk, şöyle ilginç bir örnek veriyor: "Her bir araba binlerce tekil parçadan oluşuyor ve bir tanesi bile olmadan o arabayı tamamlamanız mümkün değil. Bugün, gayet ciddiyim, 3$'lık USB kabloları geciktiği için arabaların üretimini durdurmak zorunda kaldık."


ALT
DOSYA
2015
YILININ EN İYİ
BİLİMKURGULARI


27 KASIM

■ **Yönetmen:** Ridley Scott ■ **Oyuncular:** Matt Damon, Jessica Chastain, Jeff Daniels ■ **Beklentimiz:** ★★★★☆

THE MARTIAN

2012 yılında yayımlanmış ve büyük ilgi görmüş, Andy Weir imzalı, aynı adlı romandan uyarlama bir film *The Martian*. Yönetmen ve oyuncu kadrosunu duyunca heyecanlanmadan edemedim. *Gladyatör, Thelma ve Louise, 1492* gibi klasik adayı filmlerin yönetmeni Ridley Scott'tan güzel görüntüler eşliğinde etkileyici görsel efektler bekleniyor bu yapımda da. Mars gezegeninde tek başına mahzur kalmış meşhur bir astronot rolünde Matt Damon'ı izleyeceğiz. Kurtarma ekibinin liderini Jessica Chastain canlandıracak. Keyifli bir bilimkurgu hikâyesi olacak gibi, *Gravity*'nin başarısını yakalayabileceğini düşünüyorum bu filmin. Zengin kadroya 2014 sonu katılan Sean Bean'ın hayat vereceği karakterin öykünün sonunu görecek kadar yaşayıp yaşamayacağını ise şimdiden merak ediyorum. **-Noyan**


22 MAYIS

■ **Yönetmen:** Brad Bird ■ **Oyuncular:** George Clooney, Britt Robertson, Hugh Laurie ■ **Beklentimiz:** ★★★★☆

TOMORROWLAND

Tomorrowland'i neden bu listedeki diğer bilimkurgular kadar, ya da belki daha fazla beklediğimi size anlatmanın yolunu bir türlü bulamıyorum. Herhalde Tomorrowland'in insanlara etkisinin sözler, filmler ya da yazılardan daha farklı bir şeyle, yani orada olmanın deneyimiyle alakalı olmasındandır bu. *Tomorrowland*, aslında **Jules Verne**'ün yazılarından yola çıkılarak yaratılmış bir Disneyland bölümü. Bir müzikal değil, bir oyun değil, bir marka değil(di bu zamana kadar). Zaten film de bizi hedeflemiyor. Ben, kaderin bir cilvesi ile Disneyland'e hayatımda bir gün gidebilmiş ve "Dünyadaki en mutlu yer" lafına kalıbımı basacak birisi olarak bu filmi sadece bir yere kadar bekleyebilirim. Ama her haftasonu Paris'te 40 dakikalık tren yolculuğuyla bu tadı yıllarca almış olan insanların bu filme bakışı, yükledikleri anlam çok daha farklı işte. *Tomorrowland* 1920'lerin o fütüristik konseptini taşıyan sıradan bir bilimkurgu olacak çoğumuz için ama aslında şu çürük dünyada nasıl mutluluklardan mahrum kaldığımızı yüzümüze tokat gibi vuracağını ben o en mutlu günümden dolayı gayet iyi biliyorum. **-Sarp**


HAZİRAN 2015

■ **Yönetmen:** Terry Jones
■ **Oyuncular:** Simon Pegg, Kate Beckinsale, Robin Williams ve Monty Python ekibi
■ **Beklentimiz:** ★★★★★

ABSOLUTELY ANYTHING

Şu an dergiyi ayakta ya da dengesiz bir yerde okuyor ve bu filmi ilk defa burada duyuyorsanız önce bir oturun. Derin bir nefes de aldıysanız size bu filmi yazan ve yöneten kişinin **Terry Jones** olduğunu söylemekte artık bir sakınca görmüyorum. Başrol olarak Simon Pegg ve Kate Beckinsale ikilisinin rol aldığını ve Robin Williams'ın ölmeden önce son rol aldığı (sadece sesi ile bile olsa) film olduğunu da kabullendiyseniz artık bunu söyleyebilirim; tüm Monty Python ekibi de bu filmde yer alacak (bağırarak söyledim sayın)! Tabii aramızdan ayrılan Graham Chapman dışında tüm ekipten bahsediyorum. *Absolutely Anything* yazar-yönetmen-oyuncu Terry Jones'un üzerinde uzun zamandır çalıştığı bir proje ve Monty Python ekibinin geçtiğimiz sene tekrar bir araya gelip birkaç gösteri yapmasının ardından artık zamanının geldiğine inanılan bir proje. Tamam, bunun bir Monty Python filmi olmasını beklemeyin, zaten Jones da bunu söylüyor fakat yine de çok eğleneceğimiz kesin. İstediği an istediği her şeyi yapabilen bir adamın hikâyesini izleyeceğimiz bu komedi filminde ona bu güçleri kazandıran uzaylıları Monty Python ekibi seslendirecek ve can verecek. Robin Williams ise ana karakterimizin köpeğine sesi ile hayat verecek. Bu yılın en sürpriz filmlerinden biri olması muhtemel yapımda komedi ve bilimkurgu öğelerini bir arada izleyip Monty Python ekibine saygı duruşunda bulunacağız. Biz şimdiden ceketlerimizi ilikledik bile! **-Pozan**

DÜNYALILAR

24 HAZİRAN

■ **Yönetmen:** Chris Columbus
■ **Oyuncular:** Adam Sandler, Michelle Monaghan, Josh Gad, Peter Dinklage
■ **Beklentimiz:** ★★★☆☆

PIXELS

Bundan beş sene önce **Patrick Jean** isimli bir 3D'ci ve retrocu arkadaş Yotube'a bir video yükleyerek olay olmuştu. Pixels isimli bu kısa filmde *Pac-Man, Tetris* ve *Space Invaders* gibi retro oyunların piksellerden oluşan dev halleri dünya şehirlerine saldırıyordu. Şu an birçoğunuzun hatırladığına eminim. İşte o kısa film tahmin ettiğiniz üzere Hollywood'un da dikkatini çekti ve **Adam Sandler** bizzat projeye el atarak Patrick Jean ile birlikte uzun metraj bir senaryo yazmaya başladı. Onun rol aldığı birçok iyi filmi yazan **Tim Herlihy** ise ekibin başına getirildi. Yönetmen koltuğuna ise *Home Alone* serisi ile üne kavuşan, *Harry Potter*'ın ilk 2 filmini yöneten **Chris Columbus**'un oturması ile piksellerin dünyaya saldırmaması için hiçbir neden kalmadı. Retro oyun karakterlerinin muhtemelen arcade makinelerinden fırlayarak dünyanın başına bela olmasını, başında Adam Sandler'ın bulunduğu eski atari salonu müdavimlerinden oluşacak bir ekip ile engellemeye çalışmasını izleyeceğimiz Pixels yılın keyifli bilimkurgu-komedi filmlerinden biri olmaya aday. Ama beklentileri de çok yüksekte tutmamakta fayda var. -**Pozan**



12 HAZİRAN

■ **Yönetmen:** Joss Whedon ■ **Oyuncular:** Chris Pratt, Bryce Dallas Howard, Judy Greer ■ **Beklentimiz:** ★★★☆☆

JURASSIC WORLD

Biz kayıp neslin çocuklarına ne ifade ettiğini anlatmaya çalışsak ağlamaktan başaramayacağımız duygular yaşatan bir filmdi ilk *Jurassic Park*. 90'lar denilen roller-coaster, dönemin çocuklarına her türlü çığlığı attırırken en çılgın, en eğlenceli ve en şaşırtan turlardan biriydi bu film. Özellikle de dinozorlara hayran bir çocuk iseniz ve bu filmi sinema perdesinde izleme şansına eriştiyseniz sizi bir daha eskisi gibi olmayacak şekilde etkiliyordu. Harika bir fikir ile ortaya çıkan film serinin devam filmleri ile aynı başarılı ve etkileyici anlatımı sürdürmedi fakat her zaman çocukluk hatırlarımızın en güzel yerlerinde gömülü kalmayı da başardı. Biz çocuklar bir yana, sinemanın kendisi için de harika bir hatıraydı. Ve işte o hatıranın yeniden canlanma ve dönemin hayalperestleri üzerindeki etkisini görmenin zamanı geldi, demek isterdik ama şu an için görünen ne yazık ki pek bu değil. O adaya dönme anıları olan bizler için eğlenceli olacak ama sinemanın bu zevki kendini tekrar ederek çıkaracağını pek sanmıyoruz. Bol görsel efektli yeni bir *Jurassic Park* filminin, genetiği değiştirilmiş zeki dinozorlardan daha fazlasını vermesini ve günümüz çocuklarında da aynı etkiyi yaratmasını umut ediyoruz ama karşımıza *Dino Crisis* tadında bir aksiyonun çıkmasından da korkmuyor değiliz. İyi bir film yazan (*Safety Not Guaranteed*) ama henüz hiç sinema filmi yönetmemiş olan **Colin Trevorrov** da bize pek ışık vermiyor. İçten içe, çaktırmadan heyecanlanarak bekliyoruz. -**Pozan**

TERMINATOR: GENISYS

Sütçülük güzel meslek arkadaşlar. Bir ineğiniz vardır, sağdıkça sağarsınız sütünü. İnek verimli hayvandır. Siz sağdıkça daha çok süt verir. Çok sevdiğim *Terminator* serisi, artık her açıdan bitmiş gibiydi. Baştaki konsept artık iyice işlenmiş, hatta herkesin görmek istediği, gelecekte geçen **John Connor**'lı direnişli film de yapılmıştı. Bunun üzerine artık ne yöne gidebiliriz, seriyi nasıl canlandırabiliriz diyen yapımcılar, çözümü zaman çizelgesini baştan yazmakta bulmuşlar. Connor, geçmişteki annesinin hayatını Terminator'dan kurtarmak ve kendisinin var olabilmesi için sağ kolu **Kyle Reese**'i zamanda geriye gönderir. Fakat Kyle geçmişin ilk seferki gibi olmadığını görür. Connor, bu defa çocukluğundan itibaren bir Terminator tarafından yetiştirilmiş ve bir savaşçı olarak büyümüştür. Şimdi Reese, Connor ve eski **T-800**, **Skynet** tarafından gönderilen yeni T-800 ve T-1000 modellerine karşı hayatta kalmak zorundadır. -**Erim**

01 TEMMUZ





■ **Yönetmen:** Alan Taylor ■ **Oyuncular:** Arnold Schwarzenegger, Emilia Clarke, Jason Clarke, Jai Courtney, Matt Smith, J.K. Simmons, Lee Byung-hun, Dayo Okeniyi, Courtney B. Vance, Sandrine Holt ■ **Beklentimiz:** ★★☆☆☆



10 NİSAN

Yönetmen: Alex Garland **Oyuncular:** Domhnall Gleeson, Oscar Isaac, Alicia Vikander
Beklentimiz: ★★★★★

EX MACHINA

Yakın zamanda oynadığım *The Talos Principle*'ın sorduğu soru bu filme çok güzel oturuyor: Bir yapay zekâ canlı bir organizmanın düşündüğü her şeyi düşünebiliyorsa, o zaman canlılığı nasıl tanımlarsın? *Ex Machina* bu soruyu işin içine birazcık da gerilim tozu serperek anlatma peşinde. Bir androidin insana yakın olması, daha doğrusu ne kadar yakın oluğunun değerlendirilmesi üstüne kurulu olan senaryo sadece fragmanda bile birçok ters köşe deniyor üzerimizde. İşin içine eskilere çarpık ama benim gibilere ilgi çekici gelen bir romantizm bakış açısı, güven sorunları ve hasıraltı edilen gizli emeller eklenince *Ex Machina* koltuk kenarlarını tırnaklarımızla kazıyacağımız bir deneyim olabilir. Birleşik Krallık'ta çıkan bu filmin Türkiye vizyon tarihi bir netleşse de bayram etsek. **-Sarp**



2015 MART

Yönetmen: Yorgos Lanthimos **Oyuncular:** Rachel Weisz, Léa Seydoux, Colin Farrell **Beklentimiz:** ★★★★☆

LOBSTER

Böyle sinir bozucu akrabalarınız vardır, arada bir belirirler, genelde dayınız olurlar. Her görüştüğünüzde ne yapar eder, lafı "kızlarla aran nasıl lan kerata!"ya getirirler. İşte öyle akrabalarımızın iyi ki istemedikleri yanıtlar duyduklarında bizi hayvana dönüştürüp ormana terk etme güçleri yok; çünkü *The Lobster*'ın distopik kurgu evreninde aşağı yukarı durum bu. Filmin evreninde, bir eşi olmayan insanlar tutuklanıp, "Otel" adı verilen bir yere kapatılıyor ve orada bir eş bulmaları için kendilerine 45 gün veriliyor. Başarısız olanlar, seçtikleri bir hayvana dönüştürülüp ormana salınıyor. Film, çaresiz bir adamın, bu otelden kaçıp, ormanda yaşayan kaçak insanlar arasında aşkı buluşunu konu alıyor. "Neyin kafası?" diye sorduracak filmlerden olacağını tahmin ediyor, merakla bekliyoruz. **-Erim**



06 MART

Yönetmen: Neil Blomkamp
Oyuncular: Sharito Copley, Hugh Jackman, Dev Patel, Sigourney Weaver
Beklentimiz: ★★★★★

CHAPPIE

District 9 ve **Elysium** filmlerinin yönetmenliğiyle ünlenen **Neill Blomkamp**, tek kelimeyle candır. Teknik başarısı, her zaman ilginç projelerde çalışması ve eşsiz bilimkurgu anlayışıyla gönüllere taht kurmuş bu abi, ne zaman yeni projeye girse ilgim tavan yapar. Dolayısıyla *Chappie*'nin fragmanını ilk gördüğüm andan beri, sıkı takipteyim. Chappie, özetle kendi varlığının farkında olan, kendi duyguları ve düşünceleri olan, aynı bir insan gibi etrafını izleyerek dünyayı anlayabilen bir robot. Fakat elbette bu bir Blomkamp filmi, dolayısıyla ortalıkta sosyal sınıf çatışmaları, baskıcı hükümetler, çatışmalar falan olmalı. Dünyaya bir çocuk zekâsıyla gelip,hızla öğrenip olgunlaşma sürecine giren kafası karışık Chappie, aslında o dönem yaratılan yeni bir robot polis grubunun reddedilen bir modeli, ve doğasının getirdiği farklılıkları çözmeye çalışırken, bir yandan da içinde yaşamaya çalıştığı toplum tarafından ötekileştirilmesiyle mücadele etmek zorunda. Heyecanla bekliyoruz. **-Erim**



15 MAYIS

MAD MAX: FURY ROAD

Vur. Kır. Parçala. Ve en önemlisi, bunları yaparken hızlı git. *Her zaman hızlı git.* Ölümün kendisinin dahi mahsur kaldığı post-apokaliptik Avustralya çöllerinde dolaşan Mad Max'in yeni filmi, 30 yıldır beklemekte olan hayranları yıldırım gibi çarptı. Fury Road'da, eski çöl polisi ve uzun yıllardır kanunsuz kahraman **Max Rockatansky**, çölden kaçıp çocukluğunu geçirdiği huzurlu topraklara ulaşmaya çalışan **Furiosa** ile takım oluyor, çölün belalı çeteleriyle savaşıyor. Hikâyeyle ilgili fazla bir şey bilmemekle birlikte, bilmemize gerek de yok. *Fury Road*, her şeyden çok, klasik Mad Max tarzı aksiyona odaklanmış bir film. Abartılı arabalar, devasa ve upuzun kovalamaca sahneleri, araç çatışmaları, tehlikeli çekimler, etkileyici fakat ayakları yere basan özel efektler... Söylentilere göre, filmin yarısından çoğu devasa bir araba kovalamaca sahnesi olarak geçiyormuş. Direksiyonda da George Miller olunca, *Fury Road*'un tadından yenmeyeceğini tahmin ediyorum.
-Erim



Yönetmen: George Miller **Oyuncular:** Tom Hardy, Charlize Theron, Nicholas Hoult **Beklentimiz:** ★★★★☆



17 TEMMUZ

Yönetmen: Joe Wright **Oyuncular:** Hugh Jackman, Garret Hedlund, Levi Miller **Beklentimiz:** ★★★★☆

PAN

Disney'in elindeki fikri mülklere geçmiş iliştirme arzusunun meyvelerini yiyoruz sevgili okur. Bunu *Maleficent* ile tadında yaptığından dolayı *Pan*'i duyduğumda öyle hop oturup hop kalkmadım. Peter Pan deseniz, tabii her çocuk gibi uçmayı hayal eden bendeniz için de bir anlam ifade ediyordu. Ama son dönemlerde başka yapımlarda o kadar yoğun işlendi ki bu karakter, tekrar beyazperdede görmek istiyor muyum emin değilim. Bu noktada **Hugh Jackman** gelip ağzımı kırarsa haksız olduğunu söyleyemem elbet, çünkü film klasik bir hileyle Hook ve Peter Pan arasındaki ilişkiyi dostlukla temellendiriyor. Bunu da Jackman'ın sağladığı motivasyonla yapıp, görsellik anlamında Neverland'i 2015 standardına taşımayı başarıyor fragmandan gördüğümüz kadarıyla. Bu noktada ne isteyebilirim ki? Bu yıl birazcık peri tozunun kimseye zararı olmaz bence. **-Sarp**



10 NİSAN

Yönetmen: Dean Israelite **Oyuncular:** Jonny Weston, Sofia Black D'elia, Amy Landecker **Beklentimiz:** ★★☆☆☆

PROJECT ALMANAC

Siz de işin işinde **Michael Bay**'in adı geçtiğinde surat ekşitenlerden misiniz? Kulübe hoş geldiniz ama bu seferlik bir istisna yapmanızı rica edeceğiz. Çünkü elimizdeki bu nadide ürün, efenim ABD'nin bağrından kopup gelmiş ve bir genç draması olmamak için dişini tırnağına takarak *The Butterfly Effect*'i kendince 2015'e taşımaya çalışıyor. Bir grup gencin buldukları zaman makinesi planını uygulamaya koyup, kendilerince zamanda atlayıp zıplamalarıyla başlayan süreç süreklilik dokusunda delikler açmaya başladıklarını fark etmeleriyle sekteye uğruyor. Bu noktadan sonra her şeyi tamir etmeye çalışmak, gelişen olaylardan önce adı bir türlü anılmamış bir aşkın izleri falan derken *Project Almanac* genç draması olmamak için çabalayacak diye tahmin ediyoruz. Ama Michael Bay, adını her gördüğümüzde tüylerimiz diken diken oluyor. Sorun bizde değil, sende. **-Sarp**



19 HAZİRAN

Yönetmen: Pete Docter
Oyuncular: Diane Lane, Amy Poehler, Bill Hader, Mindy Kaling
Beklentimiz: ★★★★☆

INSIDE OUT

Uzun bir süre sonra ilk defa yapımlarına 2 yıl ara vererek duygularımız ile oynayan **Pixar**, bu defa başrolünde duyguların oynadığı bir animasyon ile karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. *Korku, hüzün, sinir, nefret, mutluluk* gibi aslında beynimizde yaşayan ve tüm tepkilerimizi yöneten duyguların hayatına odaklanarak, seyirciyi insan beyninin içine davet ediyor. Pixar'ın animasyon tarihine kattıklarının başında *"kalp ısıtması"* olduğundan, kendilerinin hiç de yabancı sularda yüzmeyeceğinden emin olabiliriz. Filmin fragmanı bize büyük bir curcunanın kopacağını ve şakaların havada uçuşacağını söylüyor fakat biz filmin bir yerlerinde gözümüze bir şeylerin kaçacağına o kadar eminiz ki. Fikir olarak 2011'de ortaya çıkan ve kafamızın içindeki seslerin sahipleri ile bizzat tanışacağımız bu Pixar animasyonu, yıllardır duyduğumuz özlemi giderecek gibi. Bu yıl içerisinde *The Good Dinasour* isimli bir animasyon daha yayınlayacak olan firma animasyon dalında bu yıla da damgasını vurmaya hazırlanıyor diyebiliriz. **-Pozan**



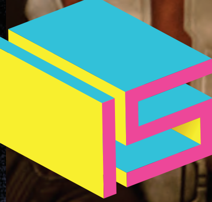
25 KASIM

■ **Yönetmen:** Jeff Nichols ■ **Oyuncular:** Michael Shannon, Kirsten Dunst, Adam Driver, Joel Edgerton, Sam Shepard ■ **Beklentimiz:** ★★★☆☆

MIDNIGHT SPECIAL

Midnight Special hakkında pek bir şey bilmiyoruz henüz, çünkü çekimleri geçtiğimiz Mart ayında bitmesine rağmen hakkında tek bildiğimiz, bir cümle halinde senaryonun ana hatları: "Oğlunun süper güçleri olduğunu öğrenen baba, onu da yanına alarak kaçmaya başlar." Ancak yönetmen Jeff Nichols'un "bilimkurgu-takip filmi" olarak tanımladığı yapımın bir önceki filmi *Mud*'dan daha gerçekçi olacağının altını çizmesi ve hakkında az şey bilmemiz, konusu orijinal durmamasına rağmen işlenişi işin içine kattığımızda çok kaliteli bir film ile karşılaşabilme ihtimalimizi güçlendiriyor. Ki yönetmenini önceki işleri *Take Shelter* ve *Mud* kendilerine haslıklarıyla epey olumlu karşılanan filmler. Oyuncu kadrosunda Michael Shannon, Kirsten Dunst, Adam Driver ve Joel Edgerton gibi isimler yer aldığı Midnight Special Kasım ayında vizyona girecek. **-Onur**

01 MAYIS



■ **Yönetmen:** Joss Whedon ■ **Oyuncular:** Robert Downey Jr, Chris Evans, Mark Ruffalo, Chris Hemsworth, Scarlett Johansson, Jeremy Ranner, James Spader ■ **Beklentimiz:** ★★★★★

AVENGERS: AGE OF ULTRON

Disney ve Marvel'ın yarattığı sinematik evrenin geldiği boyutu ve hepsinden önemlisi galaksiye açıldıkça büyüyen potansiyeli sanırım hiçbirimiz tahmin edemezdik. İçinde bulunduğumuz Phase 2'yi kapatacak olan iki filmden biri olan *Age of Ultron* (diğeri *Ant-Man*), bizi Avengers ekibinin en büyük düşmanlarından biri ile tanıştırıp, ekibin ve kahramanların içeriden nasıl da yara almaya başladığını anlatarak, sinematik evreni güçlü bir yıkım ile karanlık yola sokmayı hedefliyor. Çünkü ardından *Civil War*'a, *Infinity Gauntlet*'e, *Thanos*'a ve belki de Phase 3 sonlarında çok daha büyük rolleri olan, Marvel evreninin iyi-kötü ağır abilerine kadar uzanacak bir hikâye hedefi var Disney'in. Yani Marvel sinematik evreninin en büyük amacının dünyamızı aşan galaktik bir operaya dönüşmek olduğu artık o kadar bariz ki. Yolları kesişen **Hulk** ve **Guardians of the Galaxy** ekibi ya da **One-Above-All**'a kadar uzanan bir **Uatu** hikâyesi artık hayal değil. Kaldı ki söz konusu Marvel evreni ise oyuncuların yaşlanması ve sözleşmelerinin bitmesinin ardından evreni sıfırlamak için en ideal yol galaksiye açılmak ve bu tip karakterleri oyuna sokmak. *Age of Ultron* çok büyük bir dönemin kapanışı ama daha büyüğünün de açılışı olacak. Aksiyon, mizah, görsel efektler gibi konulara doyacağımızı söylemeye ise hiç gerek yok. Ultron gibi kusursuz bir kötünün sinema perdesinde hakkı verilerek anlatıldığını da görürsek işte o zaman tamamdır. **-Pozan**



17 TEMMUZ

■ **Yönetmen:** Peyton Reed ■ **Oyuncular:** Paul Rudd, Evangeline Lily, Michael Douglas, Hayley Atwell, Corey Stoll ■ **Beklentimiz:** ★★★★☆

ANT-MAN

Marvel'ın ekip değil de tekil karakter filmleri genelde ortalama olur. Eğlendirmesine eğlendirirler ancak filmden çıktığınızda çok akılda kalıcı bir tecrübe yaşamış olmazsınız. Bu cümle Winter Soldier sağ olsun artık sadece çoğunluğu (o da şimdilik) kapsıyor. Cap'in ağzımıza çaldığı bal sayesinde artık tekil karakter filmlerinden umutlanmaya yüzümüz var. Peki spesifik konuşacak olursak *Ant-Man*'den umutlanmalı mıyız? Bence evet. Çünkü Marvel'ın şimdiye kadar yaptığı ve tek karakter odaklı filmlere bir bakın; Thor, Iron Man, Hulk ve Cap. Bunlardan sadece Cap abartı güçleri olmayan, dolayısıyla saf aksiyondan başka meziyetlerle seyirciyi memnun etmesi gerekecek bir karakterdi. Ki Winter Soldier bu konudaki potansiyelini tam anlamıyla kullanmayı başarmıştı. Tabii fragmandan anladığımız kadarıyla Ant-Man onun gibi ciddi bir film olmayacak, ancak karakterin özelliklerinden kelli yüksek bir potansiyele sahip. Eğer reklamı yapılırken ortaya konulan yaratıcılık filmin geneline, özellikle de karakter gelişimine yansıdıysa bizi çok çok keyifli saatler bekliyor olabilir. **-Onur**

18 ARALIK

STAR WARS EP: VII THE FORCE AWAKENS



Şu anda burada kendi kuyruğunu deli gibi yakalamaya çalışan bir corgi'nin heyecanıyla yazı yazıyor olmam lazım. Ama **Disney**, *Expanded Universe*'ü patlattığından ve *Star Wars: Rebels* ile aşırı çocukça işler çıkaracağını gösterdiğinden beridir ruh halim '*temkinli*'den '*umutsuz*'a doğru kayıyor. *Star Trek* serisinin dirilişine bakıp "*Hayır, Jar Jar'dan daha kötü olamaz*" diyorum elbet ama eski üçlemenin yerini alacak kalitede bir işle karşılaşmayacağımızı az çok sindirdim. O filmlerin ruhu, dokunuşu, teması olsa bile bu bambaşka bir seri. Disney ve Abrams eski oyuncu kadrosunun desteğiyle, Ep. VI'nın 30 yıl sonrasında bir yerlere götürecekler bizi. EU'nun rafa kaldırılan bazı hikâyelerinin yarısı kadar kaliteli olursa, kendimizi şanslı sayarız artık. **-Sarp**



Yönetmen: J.J. Abrams **Oyuncular:** Harrison Ford, Carrie Fisher, Mark Hammill **Beklentimiz:** ★★★☆☆

FURY

SHERMAN M4'Ü KURTARMAK

Askere gitmeden hemen önce seyredilmeyesi filmler listenizdeki *Er Ryan'ı Kurtarmak* ve *Nefes*'in yanına *Fury*'yi de ekleyin. **Brad Pitt**, **Shia LaBeouf**, *The Walking Dead*'deki *Gıcık Abi* ve *Hispanik Kontenjanı Olan Her Filmde Oynayan Abi* gibi ünlü erkek oyuncuların rol aldığı *Fury*, beş erkeği üç yıl boyunca iki metreküplük bir alana kapatırsanız neler olacağını anlatıyor.

Oyunlardan çok iyi bildiğiniz üzere, II. Dünya Savaşı'nda Alman tankları müttefiklerin tanklarına göre katbekat üstündü. Panzer ve Tiger gibi canavarların karşısına Sherman M4 gibi bir cihazla çıkan Amerikalıların halini, gerçekçi bir şekilde görüyorsunuz. En azından, filmin sonuna yaklaşana kadar... Brad ve silah arkadaşları arasındaki diyaloglardan, hal ve tavırlarından savaşın onları ne kadar vahşileştirdiğini görmek, buldukları ilk fırsatta bir kısmının medenileşmek için çabalaması gibi detaylar filmi hem benzerlerinden ayırıyor, hem de temposunu çok yavaşlatıyor. İki ucu keskin bıçak gibi filmin bu yanı. Filmin başında ekibe yeni katılan Norman'ın saflığı, üç yıldır Kuzey Afrika çöllerinden Almanya'nın içlerine kadar her yerde bu tankın içinde yaşayan, savaşan, öldüren ve ölen adamların vahşiliğinin yanında tutunabilecek mi diye merak ediyorsunuz çünkü.

Filmin güzel başlayıp sonlara doğru kendi gerçekçiliğiyle çelişir hale gelmesi en büyük sıkıntım oldu. Spoiler vermek istemiyorum ama sondaki çatışma, gerçekliği ön plana çıkaran bir filmde pek sağlam durmamış. Yine de, özellikle ele geçen Alman kasabasındaki kadınlara ve ormanda yakalanan Alman askerlerine karşı Amerikalıların gösterdiği hayvanlık ve şiddet, *Fury*'yi benzerlerinden çok daha cesur kılıyor. Filmdeki kan ve kopan uzuvlar miktarı, öncüllerinden katbekat fazla.

Yine de 134 dakikalık filmden çıktıktan sonra hafızanızda tamamen yer eden, yıllar sonra bile "vay be" diyerek hatırlayacağınız bir sahne olmadığını hissediyorsunuz. *Er Ryan*'daki radar sahnesi, bina içinde Almanla yaşanan bıçaklı boğuşma ve tabii ki Omaha çıkartması gibi efsanevi sahneleri düşününce *Fury*'nin büyük ölçüde harcanmış bir potansiyeli olduğunu görüyoruz.

Sonuç olarak, izlemesi zevkli, ama bir kere izledikten sonra geri dönmeyeceğiniz ve üzerine düşünmeyeceğiniz bir film *Fury*. Üzerimdeki en büyük etkisi, "World of Tanks niye bu filme sponsor olmamış ya!" sorusu oldu. **-Sinan**



EDİTÖRÜN NOTU: *II. Dünya Savaşı'yla ilgili filmleri seviyorsanız, izlemelisiniz.* ★★★☆☆

"AKSİYONU BOL" II. DÜNYA SAVAŞI FİLMLERİ



ER RYAN'I KURTARMAK (1998)

Stephen Spielberg öyle bir kurguladı ki, hepimiz yıllarca o sahilde kaldık... 15 dakikalık, kâbus gibi Omaha Beach sahnesi gerek oyunlarda olsun, gerek başka filmlerde olsun, yıllarca kendini hatırlatmaya devam etti bize. O sahneyle başlayan makineli tüfek mermilerinin karşısında peynir gibi dağılan insan vücutları ve acı, film boyunca da devam etti. Bir kişinin hayatını kurtarmak bu kadar kişinin hayatına bedel miydi peki?



SOYSUZLAR ÇETESİ (2009)

Tarantino klasik bir filmi modern bir şekilde ve kendi tarzında ele alışmıştı *Inglorious Basterds*'de (bir harf değişikliği de yapmıştı bu farkı ortaya koymak için). Yahudi Amerikan askerlerinden oluşan özel bir tim, Fransa'daki Nazi komutanlarını öldürme görevini yerine getiriyordu. Tarantino'nun kendine has şiddet ve komedi unsurlarını barındıran filmin yıldızıysa, Yarbay Hans Landa'yı oynayan Christoph Lans idi.



DAS BOOT (1981)

Bunca yıldan beridir ve en iyi II. Dünya Savaşı filmlerinden birisi olduğunu bildiğim halde, hâlâ bir fırsatını bulup da seyredemedim. Çoğu filmde kötü adam rolündaki Almanların tarafından, bir Alman U-Boat'undaki korkunç klostrofobik yaşam mücadelesini konu alıyor.

THE INTERVIEW

Hack mevzusu yüzünden gelmiş geçmiş en sağlam pazarlama kampanyalarından birisi olabilir *The Interview*. İngilizler için Simon Pegg ve takımı neyse, James Franco ve Seth Rogen da ABD için aynısı. Tabii ilki biraz daha kaliteli kalıyor, onda ofisçe hemfikiriz. Ben mi? Ben kaliteden anlamam. Benim aradığım *The Interview*'da var. Kornetto Üçlemesini de çok sevmemiştim zaten. Meh.

Kuzey Kore'nin üstün lideri **Kim Yong-Un**'un merkezinde olduğu hikâye, biri program sunucusu (Franco) diğeri prodüktör (Rogen) ikilinin magazinden ciddi haberciliğe geçiş çabasını anlatıyor. Yong-Un da Franco'nun canlandırdığı Dave Skylark karakterinin hayranı olunca "bundan iyi fırsat olmaz" deniyor. Araya CIA'in girmesi, ikiliden diktatörü öldürmelerinin istenmesi ve gelişen süreç işin tuzu biberi oluyor.

Filmin kendisinden öte Sony'nin hack'lenmesi asıl mevzuyken filme elbet bir önyargıyla yaklaşıyorsunuz. Kötüyse kötü, iyiyse iyi. Filmde fazlası yok, "ot kafa" denebilecek bir yapıda zaten. Cinsellik, cıvık espriler, uçuk kaçışlar, bolca popüler kültür referansı... Başta dediğim kıyasa göre şans verip vermemek size kalmış. Ben verip az çok eğlenenlerdenim. Seneyi bırakın, üç haftaya bile detaylarını unutacağınız bir film ama. **-Sarp**

EDİTÖRÜN NOTU: *Patlamış mısır savaşı yapacağınız günlerde gidecek filmlerden işte.* ★★★☆☆







RUROUNI KENSHIN PT.3: THE LEGEND ENDS

Kenshin'in live-action film üçlemesi ilk duyurulduğundan beri Kenshin'i Kenshin yapan şeylere sahip olamayacağını biliyordum. O sahne tasarımı, o müzik kullanımı, karakterlerin derinliği, savaşların o psikolojik altyapısı ve daha birçok şeyin filmlerde yansıtılması imkânsıza yakındı zaten ve nitekim yansıtılamadı da. Ama yine de bu üçlemenin yapılmış en başarılı live-action'lar olduğunu söylemek de abartı olmaz sanırım. Görsellik, oyunculuk ve tabii ki kılıç dövüşleri oldukça özenli ve başarılı. Seriden bağımsız düşünürseniz film olarak iyiler yani ki bu son film de aralarında en sürükleyici olanı. Özellikle sondaki Shishio dövüşü fena epik olmuş. Kara Gemi mevzuları azaltılsa ve Kenshin'in eğitimi ya da Juppongatana dövüşleri uzatılsa daha mutlu olurdum ama çok da önemli değil aslında. Yalnız aman ha, sakın ha, "Kenshin'i filmlerden izlerim yeter" hatasına düşmeyiniz. Bu filmler anime serisini seven, hikâyedeki değişikliklere ve mantık hatalarına fazla takılmayacaklar için güzel. Seriyle ilgisiz biri olarak filmleri yine keyifle izlersiniz ama yapmayın etmeyin, Kenshin'e fena yazık etmiş olursunuz. **-Ömer**

EDİTÖRÜN NOTU: *Kenshin'e ilk adımı bu filmlerle atmayın ama seriyi daha önce izlediyseniz hiç fena değiller.* ★★★☆☆

JOHN WICK

Bazı insanlara bulaşmamak gerekiyor. Liam Neeson'a her bulaşan çeteyi "Adam Batman'i, Obi Wan'ı eğitti" diye haşlıyoruz ya, aynı şey Keanu Reeves için de geçerli. *Matrix*'in seçilmiş kişisi ya da şeytana orta parmak çakan adama neden bulaşıyorsunuz abi? Canınıza mı susadınız? *John Wick*, işte böyle doğrudan bir bulaşma hikâyesi. Eşi kanserden dolayı ölmüş olan Wick, zamanında çok canlar yakmış bir kiralık katildir. Ama Theon Greyjoy adamın eşinden kalan son hediyeyi öldürüp ortalığı karıştırınca Wick de eski uzmanlığına geri döner. *John Wick*, yılın en iyi filmleri tartışmasına girmeyecek. Ama modern dünyada gizli bir topluluğun varlığı konusunu ziyadesiyle işliyor. Kiralık katiller, kendi kuralları olan karizmatik insanlar aslında. Benzer şekilde dövüşler de *The Raid* serisinin gerisinde kalsa da, akıcılıktan ve acımasızlıktan akıyorlar. Reeves ve diğer oyuncular fena performans ortaya koymuyorlar, karakterler genelde birbirilerine laf anlatacaklarına kurşunu sıkıp gidiyorlar. Oyuncu seçimi hiç fena değil, özellikle Willem Dafoe ve Ian McShane çok yerinde olmuşlar. Aslında hayatta beklentisi az olan bir insanın elindeki önemli şeyleri aldığınızda, nasıl sıyırıp ölümüne üstünüze çullandığının güzel ve yerinde bir anlatımı olmuş *John Wick*. Sonuç? Tanımadığınız insanlara doğru düzgün yaklaşınız. **-Sarp**

EDİTÖRÜN NOTU: *"Küçük dağları ben yarattım" demeyi seven Türk halkına ders niteliğinde.* ★★★★☆

UZAKTAN İZLE!



DRACULA UNTOLD

Her zaman ilgimi çekmeye başaran karakterlerden biri olmuştur Dracula. Yapım ne olursa olsun, hikâye neyi gösterirse göstersin içerisinde Dracula olunca izlemekten alıkoyamıyorum kendimi. Dracula Untold'u ilk gördüğümde de bu sebeple heyecanlanmıştım. Üstelik bu kez Dracula, bizden biriyle, Fatih Sultan Mehmet ile mücadeleye giriyordu. "Filmi seyretmek için bir sebep daha" diye düşündüm. Filmi açtım, izlemeye başladım, izledim, izledim, "hadi bakalım şimdi filmi tepe noktasına çıkaracak o olaylar başlayacak" diye düşünürken film bitti. Dizi gibi bitti ve gitti. Peki, ne kaldı elimde? Yarım yamalak bir hikâye, işlenememiş karakterler, daha da kötüsü çok bayat işlenilmiş bir olay örgüsü ve Türkçe konuşmaya çalışan Dracula... Keşke hiç "anlatmasalarmış" diyeceğiniz bir film Dracula Untold. -Enis

EDİTÖRÜN NOTU: *Untold yerine çok daha iyi Dracula filmlerini bir kez daha izleyin.* ★☆☆☆☆

BETTER CALL SAUL

UYARI! Bu yazı Breaking Bad spoilerı içerir.

İSTEMEDEN SUÇA MI BULAŞTINIZ? DOĞRU YERDESİNİZ!

Saul Goodman'ın, Walter'a suçlu kariyerinde sınıf atlattığını düşündüm hep. Walter'ın Heisenberg'e dönüşmesinde yadsınamaz faydaları vardı. Para aklama yöntemleri, Walter'ı ortadan kaybetmesi falan derken, sürekli Deux Ex Machina misali olayların düğümünü çözüyordu. Kaypak, bencil, gözünü kırpmadan yalan söyleyebilen, vicdansız bir karakter olarak, Walter ve Jesse'nin kazandıklarından kendi payına düşeni hak ederek alıyordu. *Şeytanın Avukatı* filminde genç ve hırslı Kevin, Şeytan'a "Peki, neden hukuk?" diye sorduğunda "Hukuk, sahne arkasına geçiş için en iyi çözümdür. Avukatlar benim yeryüzündeki bakanlığım gibidir" derken sanırım Saul'un ta kendisini kast ediyordu. Onun karakterindeki bir adam, bir de üzerine yasalar içindeki boşlukları bildiğinde ortaya çıkan şey sanırım ortalama bir suçludan çok daha tehlikeli bir şeye dönüşüyor...

Bu hergelede şeytan tüyü vardı resmen. Yardımcı bir karakter olarak *Breaking Bad* efsanesinde hem önemli bir rol oynadı, hem de olabildiğince kötü bir herif olmasına rağmen, tuhaf bir sempatikliği vardı. Elbette ki bunda **Bob Odenkirk**'ün muhteşem performansının büyük etkisi var. Ve iyi haber: *Breaking Bad*'de casting anlamında büyük dersler veren **Vince Gilligan** ve ekibi, bu yeni dizide de iş başında olacaklar. *Breaking Bad* hayranlarının heyecanlanmaması için hiçbir sebep yok. 8 Şubat'a ve Saul'u tekrar aramaya çok az kaldı.

WE THE PEOPLE...

Better Call Saul, şu bizim pis avukat Saul Goodman'ın Walter'la tanışmasından altı yıl öncesinde geçiyor. Saul Goodman'ın Albuquerque, New Mexico'da kurduğu dükkanını nasıl açtığı, görece normal takılırken, suç ortamlarının içine nasıl bulaştığıyla ilgili geri plan hikâyelerini izliyor olacağız. Diğer yandan *Breaking Bad*'e uzanan bazı olayların iç yüzünü de görme şansımız olacak. Şahsen Gus Fring'in erken dönemini görmek muhteşem olurdu ancak karakterlerin arasında kendisine rastlamadım. Unutulmaz karakterlerden Mike Ehrmantraut rolünde **Jonathan Banks** de geri dönüyor. (Hatırlayacak olursanız kendisi *Breaking Bad*'e, Saul'un adamı gibi giriş yapmıştı... Sonradan daha büyük bir resmin parçası olduğunu anlamıştık.) Bu arada dizinin ön yapım döneminde **Aaron Paul** ve **Dean Norris** ile de görüşülmüştü ancak sanıyorum her ikisinin de başka dizilerde rol alacak olmalarından dolayı bu mümkün olmadı. Fakat benim gibi *Breaking Bad* ekibiyle ilgili her YouTube videosunu izlediyseniz tüm ekibin bir aile gibi olduğunu bilirsiniz. Dolayısıyla her türlü konuk sanatçı sürprizini bekleyebiliriz.

Açıkçası *Better Call Saul* ile ilgili en çok heyecanlandığım şey Bob Odenkirk'ü başrolde, bu unutulmaz karakteriyle tekrar izleyecek olmak. Elbette ki çoğu kişi bu dizinin başına *Breaking Bad* referansları için oturacaktır ancak ben "spin-off" dense bile *Better Call Saul*'un hayatımızda önemli bir yer tutacağını ve kara mizah külliyatında önemli bir yeri olacağını düşünüyorum. Bu arada bettercallsaul.com adresini ziyaret etmeyi ihmal etmiyorsunuz. **-Faruk**

İLK İZLENİMLER

Diziyi önden izlemiş şanslı kimselerden okuduğum üzere oldukça olumlu yorumlarla karşılaştığımı söyleyebilirim. Esquire dergisinden Stephen Marche'ın sözleri cidden iddialı: "İlk birkaç bölümün Breaking Bad'den iyi olduğunu düşünüyorum"... Dizinin nasıl bir ton tutturduğunu gerçekten çok merak ediyorum.

EDİTÖRÜN NOTU: *Beni kamyon çarpmışa çeviren serinin üstüne gelebilecek bir başarı olabilir mi acaba?*

★★★★☆



TWELVE MONKEYS

NE HAKKINDA?

Bruce Willis'in oynadığı efsane bilimkurgulardan olan *12 Monkeys* adlı filmi izlediyseniz "Ne Hakkında?" sorusu sizin için anlamsız olacaktır. Filmi izlemeyen kesim için altyazı geçeyim; gelecekte dünya nüfusunun 7 milyarını yeryüzünden kazıyan korkunç bir salgın yaşanıyor. Hapı yutmuş dünyadan seçilen bir kişi zamanda geri yollanarak salgının nedenini arıyor. IMDB puanı 8,1 olan yapım Willis'in en sağlam filmlerinden biridir, sonu sürpriz bir şekilde biter. Dizi bu evrende geçiyor, Cole adında bir yağmacı metabolik bazı özelliklerinden dolayı zaman yolculuğunu kaldıracak yeteneğe sahip olduğu için 2015'e gönderiliyor.

NEDEN İYİ?

Güzel bir soru, bunun için biraz düşünmem lazım... Eğer filmi sevdiyseniz *12 Monkeys* evreninin geçmişinde aslında neler olduğunu öğrenmek için diziye sarabilirsiniz diye düşünüyorum. Onun dışında (şu an güncel olarak çıkan iki bölümü izledim) beni çok sarsacak bir giriş yapmadı, şaşırtmadı. Cole tam olarak diziye ısındıracak bir tip değil, kötü adam Stephen King romanlarından çıkmış Siyah Takım Elbiseli Adam gibi ama rolü ile havaya sokuyor mu? Meh... Hikâye ilgi çekici hale gelir mi ileriki bölümlerde görürüz, ama şu an için ben pek ümitli değilim. Zamanda yolculuk olayının tadını tuzunu kaçıracaklar gibime geliyor. **-Nurettin**

EDİTÖRÜN NOTU: *Efsane filmin hatırına daha etkileyici bir dizi bekliyordum.* ★★★☆☆

MOZART IN THE JUNGLE

NE HAKKINDA?

Dizi kendini nasıl tanımlıyorsa öyle anlatayım: Seks, uyuşturucu ve klasik müzik hakkında. Hikâye, New York Orkestrası'nın başına geçen dahi bir maystro olan Rodrigo De Souza ve yetenekli oboist (obua çalan kişi) Hailey etrafında dönüyor. Dizi NY'de çalmış gerçek bir oboist olan Blair Tindall'ın anılarının toplandığı kitaptan ilham alınarak yapılmış. Çoğu yerde güldüren ve isminde geçmesine rağmen vıcık vıcık uyuşturucu ve seks kokmayan bir dizi, en azından izleyicinin gözüne sokmayacak derecede (ilk bölüm hariç).

NEDEN İYİ?

Çünkü dizi müzik hakkında ve daha da ötesi pek rastlayamayacağımız bir tür klasik müziği ruhunda barındırıyor. Rodrigo genç yaşta bir dâhinin temel özelliği olan ufak tefek kaçıklıkları ile diziye renk katıyor. Orkestrada çalan insanların hayatını gözlemleme şansını yakalamak ve bunun bazı bölümlerinin gerçek bir hikâyeden alındığını bilmek hoş. Bölümler yaklaşık 25 dakika sürüyor, eğlenceli bir dizi için süresini komedi türü sınırları içinde tutmaları yerinde olmuş. Devamı gelir mi daha bilmiyorum ama diğer diziler içinde ilginç bir seçenek. Başka bir konu ise, gerçekten neredeyse her dizinin New York'ta geçmesi beni iyice baymaya başladı. **-Nurettin**



EDİTÖRÜN NOTU: *Eğlencelik ve çabuk tüketilecek bir dizi arıyorsanız tam size göre.* ★★★☆☆



MARVEL'S AGENT CARTER

NE HAKKINDA?

Agents of S.H.I.E.L.D. bomba sezon ortası finalini yapıp uzun bir araya girmişken Marvel'ın önümüze kemirelim diye attığı kemik *Agent Carter*. Bizi S.H.I.E.L.D.'ın köklerine bağlamasını beklediğimiz dizi, Captain America'nın biricik aşkı **Peggy Carter**'ın savaş sonrası dönemde kendini kanıtlama çabasıyla başlıyor. Howard Stark, kasasından çalınan icatları yüzünden asılsız suçlamalara uğruyor ve temize çıkmak için Carter'dan yardım istiyor.

NEDEN İYİ?

Öncelikle belirtmek gerekir ki *Agent Carter*'ı sadece sezon arasında S.H.I.E.L.D.'ın altını doldurma görevi görecek bir mini dizi olarak görürseniz hata etmiş olursunuz. Çünkü dizi hiç azami standardı tutturmaya kasan bir havaya sahip değil. Bunda önceden az biraz tanıtılıp sevdirilmiş Peggy'nin ana karakter olarak seçilmiş olmasının da payı var. Ki bütün becerisine rağmen erkek egemenliğindeki toplumda becerisinin küçümsenmesi, haklı olarak kendini kanıtlama isteği bu sevgiyi daha da artırıyor. Yanına yardımcı olarak ise sinematik evrende şimdiye kadar anca işletim sistemi olarak görebildiğimiz Jarvis'in kanlı canlı (ve kahya) halinin verilmiş olması ve her iki karakterin oldukça başarılı olduğu gerçeği *Agent Carter*'ı kurgudan bağımsız olarak bile izlenilir kılmaya yetiyor. Bunun dışında Marvel Evreni'nin ince ayrıntılarını da ekrana aktaran dizi, dönem havasını yansıtmayı gayet güzel başarıyor. **-Onur**

EDİTÖRÜN NOTU: *Agents of S.H.I.E.L.D. beklerken yapabileceğiniz en iyi şey Agent Carter izlemek.* ★★★★☆



HABERLER



GAME OF THRONES 5. SEZON FRAGMANI SIZDI

IMAX gösterimine giren Game of Thrones'un yeni sezon fragmanı sızdı. Hem de ne sızdı! Nisan ayını iple çekmemizi sağlayan bu fragman, internet aleminden komple uçurulmadan seyredin deriz (gerçi uçurmaları zor olsa gerek, daldan dala atlıyor).





BLACK MIRROR DİZİSİ "AMERİKANLAŞIYOR"

Bir Amerika klasiği daha gerçek oluyor: İngiliz yapımı Black Mirror dizisi Amerikan uyarlamasına kavuşuyor. Açıkçası orijinali devam ettiği sürece kim ilgi duyacak bilmiyorum, fakat olur da başarılı olursa elimizde iki adet Black Mirror dizisi olacak! Tabii "olur da başarılı olursa" diyoruz.



AMERICAN HORROR STORY FREAK SHOW

"NE DEMEK ŞAPKADAN TAVŞAN ÇIKARMIYORUZ?"

Bazı şeyler vardır, resmen size tükürdüğünüzü yalatmak için karşınıza çıkar. Ben mesela büyük konuşmayı sevmesem bile, özellikle izlediğim dizi ve filmlerde, vahşet ve cinsellik gibi şeylerin ön planda olmasını sevmem. Çünkü bunlar bana o eğlence ürününün sanatsal bir kaygı gütmekten çok insanda bulunan içgüdüler ile paralel gitme yoluyla kendini sevdirmeye çalıştığı izlenimini uyandırır. Bundan yakınmaya da ciddi ciddi bayılırım. Ancak *American Horror Story* "yaratıcı bir arızalığa sahip" havasının, zaman zaman klişeleşebilse bile başarılı bulduğum senaryosuna ve korku öğelerine her daim katkıda bulunduğunu gösterdiğinde çenemi kapayıp yerime oturmuştum. Bütün bunları söyleme sebebim, dizinin bu özelliğini (özellikle son sezon) gözümde neden biraz kaybettiğini açıklayabilme isteğimden geliyor.

Doğruya doğru, *American Horror Story* hiçbir zaman çok korkunç bir yapım olmadı. Adı gibi, basit gözüken şeylerin altında zaman zaman onlardan uzaklaşabilen bir derinlik barındırdığından normaldi bu. Ancak yine de ilk iki sezon epey ürperdiğim yerler olduğunu hatırlıyorum. Bunu son iki sezondur göremiyorum dizide; geçen sezondaki korku öğelerinin yetersizliğini hissetsem bile sürükleyici bulduğum için her hafta yeni bölümünü sabırsızlıkla beklemiştim. Bu sezon da (ismi itibarıyla başlamadan önce epey umut vaat etse de) yine aynı noktada eksik kaldı. Dizi hâlâ o acayip yaratıcılığını kaybetmiş değil, sezon da başlarda güzel gidiyordu; katil palyaçomuz olsun, **Edward Mordrake** olsun, kendi başlarına pek korkunç olmasalar bile epey erken tanıtıldığından potansiyeli olan karakterlerdi. Ancak nedense çabucak yok edildiler. Mesela "makyajındaki gözyaşının altında çok şey barındırmaktan" hallice bir geçmişe sahip olan palyaçomuz, hüzünlü ve güzel işlenmiş bir hikâyeye sahipti. Ancak "yanlış anlaşılmış masum palyaço" hikâyesi ortaya çıktığında doğaüstülük potansiyeliyle korku faktörünü tavana vurdurabilecek tek karakter de gizemini harcamış oldu. Edward Mordrake ise hoş bir karakter olsa da kurgulanışı itibarıyla izleyici üzerinde sürekli sağlam bir etki kurabilecek durumda değildi. Bütün bunları göz önüne aldığımızda, *Freak Show*'un *AHS* tarihinde açık ara doğaüstü öğeleri en az barındıran sezon olduğunu söylememiz mümkün.



Ha, korkunç olması için illa ki doğaüstü öğeler mi gerekiyordu? Hayır, bu sezon ile ilgili en büyük şikâyetim de bunu bilmemden kaynaklanıyor. Çünkü sezon yine başarılı işlenen ancak fazla kafaya kakıldığını düşündüğüm bir nokta yüzünden iyice korku kökünden uzaklaşmış; o da ucubelik psikolojisi. Ucubelerin dışlanmışlığı o kadar vurgulandı ki "şimdi gökten Sentineller inse X-Men olacak" diye hayıflandım resmen. Ha, çok anlamlı anlara ev sahipliği ettiği de oldu; özellikle Jimmy'nin, görselliğindeki tek deformasyon olan, şikâyet ettiği ellerini kaybettikten sonra protezlerini yine onlara benzer şekilde yaptırması harika bir sahneydi mesela. Ancak o kaybolmayan "yaratıcı arızalığın" sadece bu psikolojiyi desteklemek için kullanılmış olması bence genel anlamda sezonu aşağıya çekmiş vaziyette.

Bu sezon *American Horror Story* birazcık kendini kaybetmiş gibi, ama oyunculuklarıyla (Jessica Lange'e her zamanki gibi takdir, Neil Patrick Harris'e ise hoş geldin alkışları), karakterleri ilginç noktalardan bağlayan kurgusuyla hâlâ ortalamanın üzerinde. Ama beklentileriniz dizinin kendi koyduğu standarda göreyse aşağıdaki yıldızlardan birini daha çıkarın. **-Onur**

EDİTÖRÜN NOTU: *Tırsma umudumuz sonraki sezona kaldı.*

★★★★☆



ANDY WEIR

MARSLI

KIZIL GEZEGENDE ÖLÜM KIZIL GİYER

Size bir başarı hikâyesi anlatacağım ve bu başarı hikâyesinin temellerinde uzayın bir ucunda yaşam mücadelesi veren bir adam olacak. *Andy Weir* 2012'de bir kitap yazdı ve bunu kendi imkanlarıyla e-kitap olarak yayımladı. Sonra kitap öyle sevildi ki 2014'te büyük bir yayınevi onu satın olarak basılı hale getirdi. Şimdiyse *Ridley Scott* gibi bir ustanın yönetmenliğinde beyaz perdeye uyarlanıyor. İşte bu onun, *Marslı*'nın hikayesi. *Marslı*, bir hayatta kalma savaşının öyküsü. Astronot **Mark Watney** Mars'a ayak basan ilk insan, ama son olmak da üzere. Çünkü tüm dünyanın gözü üzerindeyken bile kimse ona yardıma gelemez. Bu kızıl hiçlikte hayatta kalmak için neredeyse hiç şansı yok. Bu tek kişilik bir kitap. Tam türü *gerilim-bilmkurgu*. Yabancı okurlarsa onu, *"fütüristik bir Robinson Crusoe"* olarak tanımlıyor. *Marslı*, bu yılın en büyük bilimkurgu bombası olmaya hazır. Andy Weir bu defa Türkçe olarak Mark Watney'nin ölüm ve yaşam arasındaki çizgiyi uzak bir gezegen üzerinde yürümesini anlatacak. Ama onu klişe diye değerlendirmeyin. Çünkü o sadece okurlardan değil, bilimkurgu ustalarından da övgüleri toplamış bir eser ve klişeleri yıkmak için çantasında pek çok numara var. **-Hazal**

EDİTÖRÜN NOTU: *Andy Weir tüm övgüleri hak ederek bilindik bir yaşam mücadelesini "yeni baştan" yazıyor.* ★★★★★

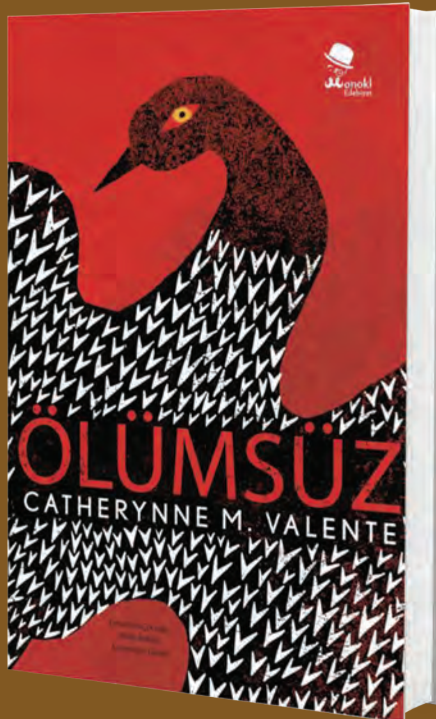
CATHERINE M. VALENTE

ÖLÜMSÜZ

DEVRİMLERİN GÖLGESİNDE BİR MASALI ÇARPITMAK

Dinleyin! Bu iyi ve kötünün bilindik savaşı değil. Fantastik denilince akla gelen şey hiç değil! O, yaşamla ölümün dinmeyen ve dinmedikçe hayatın kendisini oluşturan savaşı ve bir kadının giderek acımasızlaşmasının hikâyesi. Ölümsüz Koşey'in Ölümü ya da Marya Morevna adıyla bilinen Rus masalı nasıl daha çılgın hale getirilebilir? Bu sorunun cevabı *Ölümsüz*'de saklı. Çünkü o masalı alıyor, fona Rus Devrimi'ni koyuyor ve Marya ile birlikte her şeyi yerle bir ederek enkazından bir çılgınlıklar komedyası çıkarıyor. Birey ve acımasız olmayı öğreniyoruz. Marya devrimi görüyor, Yaşam Çarı'nın gelini ve iblisler diyarının çariçesi oluyor. Temeldeyse hep aynı soru var: Kim yönetmeli? *Ölümsüz*, yılın en özgün romanı. Hiçbir tanıma sığmadığı gibi keşmekeşiyle nereye gideceğini de okura hissettirmiyor. **-Hazal**

EDİTÖRÜN NOTU: *Sovyetler Slav halk masallarıyla birleşince iyi ve kötü gibi klişelere yer kalmaz. Aslolan sadece yaşam ve ölümdür.* ★★★★★





DREW KARPYSHYN

MASS EFFECT: KEŞİF

DÜNYACA ÜNLÜ ÜÇLEME SONUNDA BİZLERLE

Mass Effect, Baldur's Gate, SW: KotOR ve Neverwinter Nights gibi unutulmaz BioWare klasiklerinin baş yazarı Drew Karpyshyn'in kaleme aldığı ve New York Times'ın çok satanlar listesine girme başarısı gösteren Mass Effect üçlemesinin ilk kitabı "Keşif" geçtiğimiz ay dilimize kazandırıldı. İlk oyunun öncesinde geçen olayları konu alan Keşif, eski bir dostun, David Anderson'ın başından geçen maceraları anlatıyor. Gizli bir araştırma üssü esrarengiz bir saldırıya uğramış ve herkes ölmüştür. Anderson sorumluları bulmak, zerre kadar güvenmediği bir uzaylıyla beraber çalışmak ve peşindeki kiralık katili atlatmak zorundadır. Ama ne pahasına? Daha önce Assassin's Creed çizgi-romanlarını bizlerle buluşturan Akılçelen Kitaplar etiketiyle... **-İhsan**

TIM WEAVER

TÜNEL

TIM WEAVER

Birbiri ardına gelen soru işaretleri barındıran, polisiye - gerilim türü bir romandan bahsedeceğim bu ay. Evli, yüksek kazançlı bir iş sahibi olan otuzlu yaşlardaki Samuel Wren altı aydır kayıptır. Detektif Raker'a başvuran eşi Julia'ya göre, bir Aralık sabahı metroya binmiş, daha sonra hiçbir yerde en küçük bir iz bırakmadan ortadan kaybolmuştur. Raker'ın Sam Wren'in perondan vagona geçtikten sonra nasıl kaybolduğunu bulmak için onlarca defa kamera kayıtlarını izlemesiyle başlayan gerilim, olaya intikam peşindeki komiser Healy, karanlık işler çeviren Wellis ve metro istasyon memuru Pell'in de katılmasıyla yavaş yavaş yükseliyor. Londra metrosunun terk edilmiş, izbe istasyonlarındaki karanlık, öyküdeki kilit noktaların da üzerini örtüyor âdeta. İşin ilginci; ortalarda suçlunun kurbanlarını nasıl kaçırdığının anlatılması ama bu karakterin kimliği hakkında en ufak bir ipucu verilmemesi. Tatmin edici bir finalle biten bu eseri polisiye sever okurlara öneririm. **-Noyan**

BLIND GUARDIAN BEYOND THE RED MIRROR

OZANLARDAN YENİ BİR DESTAN

Dile kolay, tam 30 yıldır metal dünyasında *Blind Guardian*! Kendilerini "öykü anlatıcısı" olarak tanımlayan bu müstesna grubun müziği kimisine anlamsız gelir, kimisi için de (misal ben) hayatın bir adım ötesinde, rüyaların ve ejderlerin uyuduğu o uzak ve fantastik diyarlara açılan bir kapıdır. Tam da ay sonunda raflara düşen *Beyond the Red Mirror* (BTRM) ise bizi farklı bir yolculuğa çıkarıyor…

Bundan 20 yıl önce yaptıkları efsanevi *Imaginations From the Other Side* albümündeki bir öyküyü takip eden *BTRM* grubun sürekli değişen ve gelişen müziğinde tepe noktada duruyor. Üç farklı koro ve iki orkestranın katkı yaptığı ve ikisi dışında ortalama 6 dakika süren parçalarıyla epik bir albüm bu. Bir önceki albümleri *At the Edge of Time* nasıl grubun diskografisinin bir özeti gibi ise burada da "hadi artık beyler eskileri yad ettik, şimdi yeni bir şeyler çalma zamanı" havası hakim.

Dokuz dakikalık ağır abi girişi yapan orkestra ve koro ağırlıklı **"Ninth Wave"** albümün gücünü hissettirirken, **"Twilight of the Gods"** grubun power metal köklerine bir saygı duruşu niteliğinde. Akabinde gelen parçalardan özellikle **"At the Edge of Time"**, **"Distant Memories"** ve **"Throne"** çok katmanlı yapıları ve müzikal değişkenlikleri ile öne çıkıyor. Ayrıca uzun zaman sonra ilk kez bir akustik-folk parça albümde yer almıyor. Kapanış ise grup adına devasa bir başarı olan **"Grand Parade"** ile yapılmış. Tabii her konsept albüm gibi burada da aradan şarkı kayırmak çok mümkün değil, zira hepsi büyük bir yap-bozun parçaları gibi, birini çıkarsanız diğerinin anlamsızlaşacağı bir harmoni ile oluşturulmuşlar.

Her şey iyi hoş gözükse de albüm eski fanlara oldukça tuhaf gelecektir. Grup buna benzer bir deneyi *A Night at the Opera* albümünde de yapmıştı ve ilk anda herkes neye uğradığını şaşırmıştı. Durum aynı arkadaşlar; *BTRM* ilk dinlemede anlaşılıp algılanabilecek bir albüm değil. Hatta üstünden birkaç ay dahi geçse alışamayabilirsiniz, ama bir gün "yahu şu albüm nasıldı" diye koyup dinlerken güzelliğine tutulacağınız, sözlerin anlamına vakıf olacağınız değeri sonradan anlaşılacak bir yapıt. Misal ben *A Night at the Opera*'daki bir şakının **Nietzsche**, bir diğerinin ise **Raistlin** hakkında olduğunu çok sonradan çözmüştüm. Gerisi 85. dinleyişte aşk tabii.

Peki, tüm bu yeniliklerin arasında hiç mi eski BG tadı yok? Tabii ki var, özellikle ilerleyen yaşına rağmen vokal **Hansi Kürsch**'ün enerjisini albüme yayışı ve yaratıcılığı muhteşem, gitarlarda **Andre** ve **Marcus** yine karşılıklı döktürürken, grubun 2006'dan beri bateristliğini yapan **Frederic Ehmke** konumuna artık iyice ısınmış görünüyor.

Grubun ezelden beri süregelen **Queen** takıntısı bu albümde sanki biraz daha öne çıkıp saf power-metal hissiyatını daha bir senfonik metale kaydırmış. Dinledikçe de bu iddialı stil kulağınıza daha bir güzel gelip, grubun yakalamaya çalıştığı o ihtişamlı opera-vari havada boğulmadan albümden zevk alabiliyorsunuz.

Beyond the Red Mirror her anlamda zor bir albüm. Kalite manyağı yapımına şapka çıkartmakla beraber çok dinleyici dostu olmadığını da kabul etmeliyim. Amma ve lakin Blind Guardian bu! *Nightfall in Middle Earth* gibi hayatımda dinlediğim en iyi albümlerden birini yapmışlar, **"The Bard's Song"** ile ağlatıp, gençliğimin isyanlarına dost, gecelerime sırdaş olmuşlar. Ben de pekâlâ yeni albümlerinin her bir sözünü satır satır okuyup anlamlarına kafa yorabilir, karmaşıklığına hayran olabilirim. Bu kadarını 'Ozanlara' borçluyum… **-Eren.E**

EDİTÖRÜN NOTU: *Bir yılda iki albüm zorluyormuş demek ki bünyeyi.* ★★★★☆

OZANLARI TANIMA REHBERİ

FANTASTİK EDEBİYAT

Silmarillion'u ortalarından girip bitirmeden çıkan ve yine de her dinleyişimde tüylerimi diken diken eden "Nightfall in Middle Earth" albümü başta olmak üzere, birçok fantastik eser (özellikle de Tolkien'in eserleri) bir yerinden grubun şarkılarına konuk olmuştur. Bunda en büyük pay vokalist ve sözleri yazan Hansi Kürsch'ün tabii ki, zira kendisi sıkı bir FRP oyuncusu ve sağlam bir kitap kurdu.

QUEEN VE OPERA TAKINTISI

Zamanında Queen rock müziği nasıl genişletip, ufkunu açtıysa metal müzikte bunun karşılığı Blind Guardian'dır. Sürekli yeni şeyler denemeleri ve her albümde fanlarını şaşırtmaları artık gelenekselleşirken (ve Queen'e bir saygı duruşu iken) , üst üste kayıt tekniği ile yarattıkları kakofonik vokaller ile şarkılarına bir opera hissiyatı katmayı hiç aksatmadılar.

FANLAR

Bir BG fanı olmak ayrı bir duygudur. Konserlerde "Valhalla"yı marş gibi okumak, "Bard's Song "da hiç tanımadığın insanlarla birlikte ağlamak, "Mirror Mirror" ile coşmak ve "Bright Eyes" ile hayata toplu halde isyan etmek her grubun fanına nasip olmaz. Grubun mütevazı ve modern halk ozanı havası da onların bu denli sevilmesinin en büyük sebebi belki de.

KING DIAMOND

Ofiste Çalanlar

1. **Frankie Goes to Hollywood** Power of Love
2. **League of Legends OST** The Curse of the Sad Mummy
3. **Belle and Sebastian** The Party Line
4. **Damien Rice** Colour Me In
5. **King Diamond** At The Graves

Soundtrack

DRAGON AGE: INQUISITION

TAVERN SONGS

Ağır hastası oldum Inquisition'ın. Ofistekiler "oynayın şu oyunu!!" nidalarımdan ve oyunun neden tarihte yapılmış en iyi oyun olduğuna dair söylemlerimden sıkılalı çok oldu (iddialı lafları seviyorum ^_^). Üssümüz Skyhold'daki tavernadaki ozanın çaldığı şarkılar da ayrıca pek güzeller tabii. Tavernaya gidip hiçbir şey yapmadan dakikalarca müzik dinlediğim çok olmuştur. Neyse ki artık dinlemek için oyunu açmama gerek kalmadı, BioWare bu taverna şarkılarının albümünü çıkardı. Hatta işin en güzel yanı albüm 9 Şubat'a kadar herkese bedava dağıtılıyor (derginin ilk bu sayfalarını okuyanlar şanslı bu ay: **tinyurl.com/ogz88-dai-taverna**). Son derece huzur veren, masaüstü FRP oynarken kasaba mekânlarında arkaya açmalık çok güzel bir akustik albüm. Aşkım Sera'ya yazılan şarkı da tabii ki en hoşuma gideni oldu. Herkese tavsiyedir. **-Ömer**



JUPITER

THE HISTORY OF GENESIS

Eski Versailles üyelerinin (vokal Kamijo hariç) kurdukları yeni grup Jupiter'in dalgalı gidişi var. Yeni vokal **Zin** fanlar tarafından çok zor kabul edildi, buna bestelerin eski tadını ve değişkenliğini yitirmesi ve aynı giden hızlı gitarların baskınlığı da eklenince hafiften tadımız kaçtı. Yeni albüm de bu karmaşık gidişatı sürdürüyor. Metal/pop denebilecek şarkılardan jazz'a, ordan da brutal vokalli metale ani geçişler yapan şarkılar çoğunlukla ortalamanın üstünde. Last *Moment* süper gazlarken, *Moon* hisleri canlandırıyor. Favorim ise *Despair Labyrinth*. Orkestral düzenlemeler, dinlerken ayaklarınızı yerden kesen grubun alamet-i farikası gitar soloları hep yerli yerinde. Ama yine de o Versailles'in ihtişamlı ruhu burada yok, eksik, aranıyor.. Bir Kamijo nelere kadirmiş meğer. Bunu Jupiter'in her yeni işinde görmek ve üzülmek, normalde süper yetenekli Hizaki ve Teru'ya ayıp mı oluyor diye düşünüyorum, sonra diyorum ki; Abi siz şu Versailles'ı yeniden toparlayın, bak konserinize de gelicem Japonya'ya ama yeter ki toplayın. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Grup, yeteneklerini yeterince kullanamamış.* ★★★☆☆



MATENROU OPERA

AVALON

Füzyon müzik sevenler böyle gelsin. Şöyle önde gitarlar, klavyeler uçuşsun, vokal abi de çok yormasın, üzmesin ama ben geride şöyle az klasik, az opera da alayım diyorsanız aradığınız grup budur. Hafif anime soslu klasik batı müziği ile güncel rock/metal/pop tarzını karıştıran grubun ismi de zaten "Gökdelen Operası" anlamına geliyor. Yeni albüm AVALON da hızından fire vermeden akıp gidiyor, aralara serpiştirilmiş slow'lar, enstrumanteller ve onlara tezat coşkuda parçalar bir yap-boz gibi birleşerek görkemli bir Avalon resmi oluşturuyor. Vokal Sono'nun bu sefer daha az abartması güzel bir gelişme, aynı oranda Ayame'nin de klavyede daha incelikli bir katkısı olmuş albüme. İhtişamlı parçalar yanında hiç sırıtmayan daha tek düze eğlencelik şarkılar da mevcut ve normal şartlarda sıkıcı olabilecek bir albümü daha yukarı taşıyanlar da biraz bunlar oluyor. Grubun önceki albümlerinden pek farkı olmasa da Avalon'un daha aydınlık tonu ilk kez dinleyecekler için güzel bir başlangıç durağı olmuş. Aynen devam çocuklar! **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Masalsı, yer yer karmaşık fakat her anında melodik ve incelikli. Avalon'un kapılarından sızan ışığa doğru korkusuzca ilerleyin.* ★★★★☆

CEYLAN ERTEM

AMANSIZ GÜCENİK

CAZIN HAFİF ALATURKA HALİ

Beni bilenler bilir, çok fazla Türkçe müzik dinleyen biri değilimdir ve dinlediğimde de sevmem zordur. Lakin ülkemizde son 7-8 yılda çıkan ve müziklerine gerçekten kafa yoran kadın vokallere karşı bir zaafım olduğu da bir gerçek. Ceylan Ertem de bunlardan biri. **Anima** grubu zamanlarında uzaktan sevdiğim Ertem solo kariyerine başladığından beri bana daha bir yakın, duyguları ve müziği daha bir net geliyor kulağıma. Yeni albümü *Amansız Gücenik* de farklı değil. Girişi yapan ve içimi cız ettiren "Hırpalandı Mayıs" sözünü sakınmayan vurucu bir parça, akabinde gelen şarkılar da aynı gücü taşırken Ceylan'ın vokal performansından zengin bir seçki sunuyor. Onun duyguları bizim anılarımıza sisten pustan bir şekil verirken caz, Türk sanat müziği ve alaturkanın ahenkli bir birleşimine sahip orkestra bu sise renk veriyor, ruhumuzun kırılgan noktalarına dokunup içimize işliyor. "Bile İsteye", "Kahroloji", "Bu Bardak Dolsun" hep bu şark insanı hissiyatının batı müziğinde bulduğu narin yansımalardan yola çıkan parçalar, hepsi çok keyifli, hepsi çok derin, hepsi bizden. Albüm tam Yıldız Tilbe'nin "El Adamı" ile zirve yaptı derken "Ah Bu Şarkıların Gözü Kör Olsun" akustik cover'ı olan gizli bir şarkı ile nakavt edip dağıtıp bırakıyor. Sonrası gece, sonrası bir daha çal "Ceyl'an"! **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Efkâr akşamlarının artık yeni bir eşlikçisi var.* ★★★★☆

RAGE OF BAHAMUT: GENESIS

KIZDIRMAYIN ŞU ADAMI!

Baştan hedef kitlemizi belirleyelim; bol aksiyonlu mitolojik kurguları seviyorsanız (ki hangimiz sevmeyiz ki?) *Rage of Bahamut: Genesis*'e bayılacaksınız.

Anime, tanrıların ve iblislerin ötesinde bir güce sahip **Bahamut**'a karşı geçmişte verilen epik bir savaş sahnesiyle açılıyor. Bunun 2000 yıl sonrasında geçen *Rage of Bahamut: Genesis*'in hikâyesi de bir şekilde hapsedilmiş olan Bahamut'un yeniden uyanıp uyanmaması üzerine kurulu.

Üç esas karakterimiz var: **Favaro**, **Kaisar** ve **Âmira**. Favaro enerji dolu bir arkadaşımız. Burnunu belaya sokmamaya çalışıyor ama adam "bugün nerde sarhoş olsam", "bugün hangi kıza yürüsem" kafasında olduğundan bela mıknatısı gibi bir şey zaten. Kaisar da tam tersi, onurlu yaşamaya çalışan, başı belada birini görse kurtarmak için atlayan biri. İkisi de ödül avcısı ve ikisinin fena gaz dövüşlerini izlemek için fazla beklemeniz gerekmeyecek.

Favaro bir gün yine Kaisar'ı ekmeye çalışırken Âmira'yla tanışıyor. Eşek kadar kız olmasına rağmen çocuk gibi davranan Âmira, Favaro'yu onu Helheim denen bir yere götürmesi konusunda ikna ediyor. Tabii Kaisar da onları takip ediyor ve yolculuk böylece başlıyor.

Yolculuk yaratıklarla, undead'lerle, necromancer'larla, ejderhalarla dolu ve bunlardan da öte olaylar Lucifer, Beelzebub, Azazel gibi iblisler; Michael, Gabriel gibi melekler; Jeanne d'Arc gibi kutsal bir savaşçıya sahip insanlar gibi bayağı epik fraksiyonlar arasında gelişiyor. Hele bunlar arasında gerçekleşen savaş sahnelerinin eşi benzeri yok hakikaten.

Hani böyle abartılı bir kurgu hafif bir animede olsa "meh" der geçer insan ama *Rage of Bahamut: Genesis* gayet büyük çaplı bir yapım. Animasyon ve yönetmenlik kalitesi çok üst düzey. Temasının büyüklüğünü iyi taşıyor.

Rage of Bahamut: Genesis sadece 12 bölümlük bir seri için fazlasıyla aksiyon ve fazlasıyla ihtişam içeriyor. Fantastik aksiyon seviyorsanız hiç beklemeyin (Not: Açılış şarkısının ayrıca hastası oldum). **-Ömer**

UYARLAMA?

Rage of Bahamut: Genesis aslında bir oyun uyarlaması. Hearthstone'dur, Duel of Champions'tır derken çoğumuzun gözünden kaçtı ama Rage of Bahamut (sonunda Genesis yok) 2012'den beri faal olan, iOS ya da Android'de oynayabileceğiniz, Japon yapımı, Batı'ya da çıkmış, güzel bir kart oyunu. Batı'ya çıkmış versiyonunu oynayan 3 milyondan fazla da oyuncusu var.



BU HABERLER SAYFASINI 1 AY SEKTİRMEYİNCE NE DE GÜZEL OLUYORMUŞ YAHU... BUNDAN BÖYLE BURASI HER AY SİZLERLE.

GELECEK (VE WAIFU'LAR) KAPIMIZDA!

3D animelerde ve oyunlarda karakterlerin yüzünün görselliğinden hoşnut olmayanlardan mısınız? Live2D isimli bir teknoloji şirketi 3 boyutlu bir ortamdaki 3 boyutlu karakterlerin yüzlerini nereden bakarsanız bakın 2D olarak gördüğünüz bir yazılım geliştirdi. Oculus Rift desteği de var. İzleyiniz efenim: tinyurl.com/ogz88-anime-2d-3d



YENİ ANİMELER

- Yeni duyurulanlar: Taboo-Taboo, Mysterious Joker, Denpa Kyoshi, Shomin Sample, Duel Masters VS R, Jitsu wa Watashi wa, Sushi and Beyond, 6HP Six Hearts Princess, Is the order a Rabbit (2. sezon) ve 2 yeni Grisaia serisi.
- **Baby Steps**'in ikinci sezonu Nisan'da başlıyor.
- **Under the Dog**'un animasyon stüdyosu değişti.
- **Fairy Tail**'in Tartarus hikâyesi animesinde bu ilkbaharda başlayacak. Ayrıca mangasındaki tek bölümlük yan hikâyeler de anime bölümü olacak. Fairy Tail'in bu yan hikâyeleri eğlenceli olur, filler deyip kenara atmayınız.
- Shinkai Makoto yeni filmi için storyboard çizmeye başladı. Nasıl bir film olacağı henüz belli değil ama "daha neşeli, daha güzel ve daha önce yaptıklarımın daha ötesinde bir şey yapmak istiyorum" diyor. Kalbimiz kırılmak için hazır, çok bekletme Makoto.

ANİMELER DE YENİ YILIMIZI KUTLADI

YAPIMCILAR VE MANGAKALAR BİRBİRİNDEN TATLI GÖRSELLERLE YENİ YILA ~KYUN~ EFEKTİYLE GİRMEMİZİ SAĞLADI.





KISA HABERLER

- **Ghost in the Shell**'in Hollywood yapımı live-action'ında Kusanagi'yi Scarlett Johansson'un oynayacağı duyuruldu. Hemen facepalm yapmayın yahu, olur belki. Film 14 Nisan 2017'de gösterime girecek.
- Daha önce Naruto x Lee dövüşüyle ağzımızı açık bırakan *RivenX3i* ekibi (izlemediyseniz saniye beklemeyin: **tinyurl.com/ogz88-naruto-x-lee**) bu kez de epik bir Neji x Tenten dövüşü hazırlıyor (ilk 3 dakikası için: ***tinyurl.com/ogz88-neji-x-tenten***).
- 2014'te en çok satan beş kısa roman cildi **Kagerou Daze V**, Sword Art Online 14, Sword Art Online 15, Sword Art Online Progressive 2 ve The Irregular at Magic High School 13 oldu.
- **Gainax** Fukishima'da yeni bir stüdyo ve bir müze açtı.
- **Princess Kaguya**, en iyi animasyon film dalında Oscar'a aday oldu.
- **Liberta** isimli bir kozmetik firması cosplay'cilere özel ürünler çıkarmaya başladı.
- Japonya'da Amazon, **Fury** filminin Blu-ray'ini **Girls & Panzer**'inkiyle birlikte satıyor.
- **Summit of the Gods** mangası Fransız yapımı bir animasyon filme dönüştürülüyor.
- İtalyan caz piyanisti **Giovanni Mirabassi** anime müziklerini yorumladığı bir albüm çıkardı.
- Bir hayırsever, yardıma muhtaç çocuklara bir dolu yardımda bulunmuş ve bunu **Precure** karakterlerinin adına yapmış. Gerçekte kim olduğu bilinmiyor.
- 500 kişiye sonunu görmek istedikleri mangalar soruldu. **Kochikame**, Conan ve One Piece ilk üç sırada yer aldı. "Sonunu *hemen* görmek istedikleriniz" değil soru, dikkat.
- Yine 500 kişilik bir ankette en sevilen müzik animeleri soruldu. **Nodame** açık ara birinci olurken K-On ikinci, Macross Frontier üçüncü sırada yer aldı.
- 500'lü müzikli anketlerden devam. Bu kez soru "en sevdiğiniz idol animeleri". **Macross** birinci, Creamy Mami ikinci, Idolmaster üçüncü seçildi.
- 10.000 kişiye "en ilham veren spor animeleri" soruldu. **Kuroko no Baske**, Slam Dunk ve Haikyuu sırasıyla ilk üç sırada yer aldı.

KIŞ SEZONU ANİMELERİ

Yeni sezon zamanları ekstradan iki sayfa için konseye sunduğumuz önerge kabul edildi ve artık buralarda geniş geniş at koşturabileceğiz. Hoş biraz silik bir sezonla başladık işe ama olsun artık, kış sezonları hep böyle oluyor. **-Ömer**



DURARARA X2 SHOU

Sezonun en iyisi desem pek kimse itiraz etmez sanırım. İlk sezon hakikaten en kendine özgü animelerden biriydi. Bir sürü ana karakter vardı, hikâyesinin belli bir odağı yoktu ama inanılmaz sürükleyiciydi. Neredeyse her bölüm değişen anlatım tarzı da ayrı keyifliydi. Bu ikinci sezon "yeterince karakterimiz var, onlar üzerinden gidelim" demiyor elbette ve neredeyse bir eskisi kadar daha karakter getiriyor! İlk sezonu izlemediyseniz büyük hata etmişsiniz, en kısa zamanda giderin. İzlediyseniz de zaten ikinciye çoktan girişmişsinizdir.



TOKYO GHOUL √A

Geçen yılın en vahşi serisi Tokyo Ghoul'un devamı da fazla bekletmeden izleyiciyle buluştu. Yarı insan yarı ghoul ana karakterimiz Kaneki ilk sezonun sonunda ghoul yönünü kabullenmişti. Çevresindekileri koruyabilmek adına Aogiri Tree'ye katılır ve Kaneki'yle güçlenen Aogiri Tree daha saldırgan bir yaklaşım sergilemeye başlar. Yeni sezon henüz çok ses getiremedi ama serinin bilindik çizgisi sürüyor gibi görünüyor.



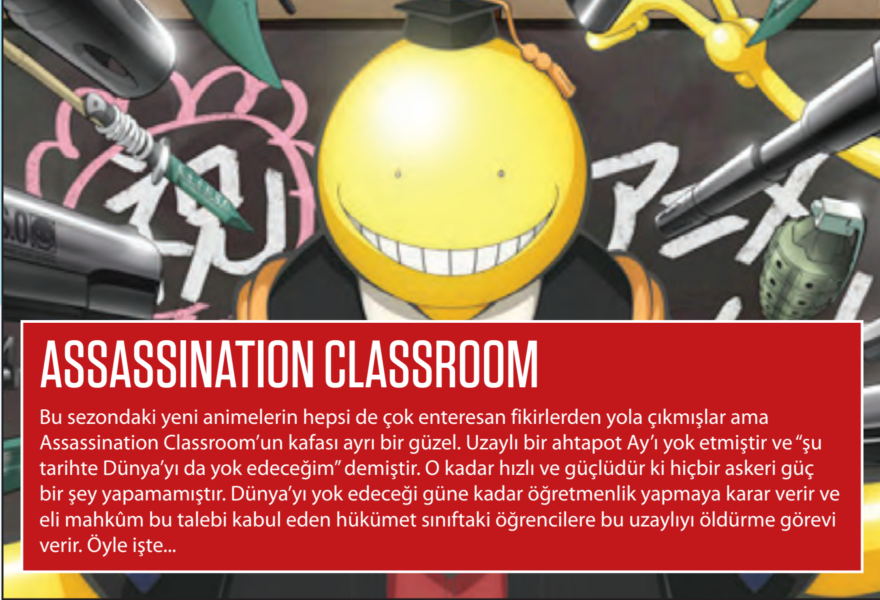
DEATH PARADE

Karanlık ve psikolojik bir anime. Ölen iki kişi kendilerini akıbetlerinin ne olacağının belirleneceği bir barda buluyor ve burada bir oyun oynuyorlar. Örneğin ilk bölümde iki kişi dart oynuyordu ve atılan her dart yanındakinin vücudunun belli bölgelerine acı veriyordu. Bu karşılıklı oyunlarla oyuncular birbirlerini ve kendilerini daha iyi tanıyor, barmen ise kimin hangi kaderi hak edeceğine karar veriyor. Gününüzü karartmak için bire bir.



ALDNOAH. ZERO - S2

Fate/Zero ve Madoka Magica'dan mütevellit saygımızın sonsuz olduğu Urobuchi Gen'in yazdığı Aldnoah.Zero'nun yeni sezonu, öncekinin 1 buçuk yıl sonrasında başlıyor. Yine çetrefilli bir hikâye ve bolca mecha aksiyonu bekleyebilirsiniz. İlk sezonun sonunu beğenmeyenlerdenseniz bile seriyi kenara itmeden önce hikâyenin devamının nasıl şekilleneceğine bir bakın.



ASSASSINATION CLASSROOM

Bu sezondaki yeni animelerin hepsi de çok enteresan fikirlerden yola çıkmışlar ama Assassination Classroom'un kafası ayrı bir güzel. Uzaylı bir ahtapot Ay'ı yok etmiştir ve "şu tarihte Dünya'yı da yok edeceğim" demiştir. O kadar hızlı ve güçlüdür ki hiçbir askeri güç bir şey yapamamıştır. Dünya'yı yok edeceği güne kadar öğretmenlik yapmaya karar verir ve eli mahkûm bu talebi kabul eden hükümet sınıftaki öğrencilere bu uzaylıyı öldürme görevi verir. Öyle işte...



SAENAI HEROINE NO SODATEKATA

Sezonun moe / fanservice / harem serisi. 3D kızlarla ilgisi olmayan Tomoya bir gün bir kızla tanışır ve bu tanışma ona hayali olan görsel romanı yazma konusunda ilham verir. Ana karakter olarak o tanıştığı kızı kullanacaktır ama o kız çok... normaldir. Özellikle Tomoya'ya yardımcı olan diğer üç kızın yanında fazlasıyla siliktir. Ama Tomoya kararlıdır...



THE ROLLING GIRLS

Çok çılgın ve çok anlamsız bir seri (anlamsız derken iyi anlamda). Attack on Titan'ı yapan Wit Studio'nun elinden çıkan The Rolling Girls'te Japonya büyük bir savaşın ardından şehir devletlere ayrılmıştır ve başlarında süper güçlü kızların olduğu çeteler birbiriyle savaşmaktadır. Biraz Furi Kuri veya Gurren Lagann kafasında. Onlar kadar iyi değil tabii.



KUROKO NO BASKE - S3

Slam Dunk'tan beri yapılmış en popüler basketbol animesi Kuroko no Baske üçüncü sezonuyla devam ediyor ve mangayı okuyanların söylediğine göre bu büyük ihtimalle son sezon olacak. Hoş mangayı okuyanlar bu sezonun diğerleri kadar iyi olmayacağını da söylüyor ama artık izleyip görmek lazım.



KAMISAMA KISS 2

2012'nin çıtır çerez serilerinden Kamisama Kiss çok ses getirmediğinden devamının gelmesi biraz şaşırttı aslında ama şikâyet etmiyorum tabii. Hafif, yarı romantik - yarı komedi bir şeylere her zaman kapımız açık.

"KUYU SUYU İÇİLMEZ" DİYENLERE

LAĞIM SUYUNDAN İÇME SUYU VE ENERJİ ÜRETEN MAKİNE

Bill'i severim, iyi çocuktur. Hiçbir zaman "bana ne oğlum, top benim, oynatmam!" demez. Hayatım boyunca etrafımda arkadaşlarımın, "abi pis zenginler, adi zenginler, bütün dünyanın malını kendileri alıp, kimseye bir şey vermezler!" diye yakınmalarına hep, "peki ya Bill Gates?" diye yanıt vermişimdir. Hatırlamak lazımdır ki bu adam, dünyanın en zengin adamı olmadan önce bizim gibi, bilgisayarlara ilgi duyan, büyük ihtimalle oyunlara falan da meraklı, insanların işine yarayan bir yazılım yapması sayesinde çok zengin olmuş bir geek'tir aslında. Bill bizdendir. (Bill, bu kadar övdük seni artık bir sakal atarsın herhalde, bizi de görürsün, değil mi kanka?)

Şaka bir yana, Bill Gates'in **Microsoft**'tan sonraki en büyük olayı, eşiyle birlikte kurdukları **Bill & Melinda Gates Foundation** adlı vakıf. Artık paraya doymuş olan ikili, bu vakıf üzerinden ihtiyacı olan insanlara destek, faydalı olduğuna inandıkları kurumlara fon sağlıyorlar. Ve bu ay da mahallemizin delikanlı çocuğu Bill, karşımıza gerçekten faydalı olabilecek bir buluşla çıkıyor: Lağım suyundan içme suyu elde edebilen sihirli bir makine! **Omniprocessor** adı verilen cihaz, 23 metreye 8 metrelik bir alan kaplıyor ve günde yaklaşık 100.000 insandan çıkan **14 ton**... öhöm... *atığı* arıtıp, temiz içme suyuna çevirebiliyor. Cihazın önemini kavrayabilmek için bazı sayılara göz atalım.

Bugün dünyanın tüm şehirlerinde yaşayan 2,5 milyar insan, tuvaletlerini açık alanlarda yapıyor ve düzgün hijyen standartlarına sahip değil. Bir diğer 2,1 milyar insan ise insan atıklarının düzgün bir şekilde yok edilemediği koşullarda yaşıyor. Her yıl 1,5 milyon çocuk, kirli su içmekten ölüyor ve gelişmekte olan ülkelerde, hastanelerdeki insan nüfusunun yarısına yakını kirli su ve benzeri hijyen eksikliklerinden ötürü hastanede. Bunun ekonomik boyutları da ciddi; Hindistan'da, hijyen eksikliğinden doğan sorunlar ülkeye yılda 54 milyar dolara mal oluyor.

ADAM YEMİYOR AMA ÇALIŞIYOR

Washington, Seattle'da, 2000 yılında kurulan Bill & Melinda Gates Vakfı, dünyanın en büyük açık olarak yönetilen özel vakfı olma sıfatını taşıyor. Küresel bir yaklaşımla yoksulluk, eğitimsizlik ve hastalıkla mücadele etme amacı güden vakıf, tamamen açık bir şekilde çalışıyor ve alıp verdiği tüm varlıkların kayıtları halk tarafından izlenebiliyor. Bugüne kadar toplam 42,3 milyar dolar bağış yapan vakıf, sürekli olarak tartışmaların ve dedikoduların da hedefi oluyor. Gelişime gittiğine inandıkları yolda özel şirketleri, hatta hükümetleri, gazetecileri ve lobileri de desteklemekten kaçınmayan grubun zor bir yol yürüdüğü kesin. Fakat yaptıkları projelere baktığım zaman, takdir etmeden geçemiyorum.

Gates Vakfı, **Janicki Bioenergy** adlı şirkete gerekli finansal desteği sağlayarak, daha önce görülmüş arıtma tekniklerinden çok daha farklı şekilde çalışan Omniprocessor'ı ortaya çıkardı. Önceki teknolojiler, kirli suyu arıtırken ya ortaya çıkan buharı atmosfere salıyor ya da ülkenin kaynaklarından doğal gaz ve elektrik kullanıyordu. Omniprocessor ise oyunu tamamen değiştiriyor.

Omniprocessor, ülkenin ürettiği atığı alıyor, elektrikle ısıtarak içindeki suyu buharlaştırıyor. Çıkan su, arıtılarak temiz içme suyuna dönüşüyor. Kalan kuru atıklar ise yakılarak, ortaya çıkan buhar bir jeneratörü çalıştırıyor. Jeneratör, makinenin kullandığı elektriği üretebildiği gibi, fazlasını da ülkenin kaynaklarına veriyor. Böylece kendi kendine yetebilmesinin ötesinde, Omniprocessor içinde bulunduğu ülkeye katkıda bulunarak lağım atıklarını değerli bir kaynağa dönüştürüyor. Günlük 14 ton lağım kapasitesini dolduran cihaz, aynı gün içinde 86.000 litre su ve kendi ihtiyacı dışında yaklaşık 250 kilowatt enerji üretebiliyor.

Makine şu anda bitmiş durumda. Geriye kalan tek şey, dünyaya yayılması ve onu işletecek ekiplerin bir araya getirilmesi. Tanesi 1,5 milyon dolara mal olan makinelerin ilki, Senegal'in başkenti Dakar'a yerleştirilecek. **-Erim**



GERÇEK MECHA: KURATAS

SİZ GÜLDÜKÇE ATEŞ EDEN ROBOT

Bu haber elbette, **elbette** Japonya'dan geliyor arkadaşlar. Eğer sayfadaki görsel, size bir filmden alınmış CGI efekti gibi görünüyorsa yanılıyorsunuz. Çünkü Japon şirket Suidobashi Heavy Industry, insanların hayatında eksik olan şeyin devasa savaş robotlarına binmek olduğuna karar vermiş ve bu konuda harekete geçmiş.

Kuratas, her şeyden önce, *gerçek* bir mecha. **Amazon Japonya** üzerinden an itibarıyla 120 milyon Japon yeni yani yaklaşık **2,4 milyon TL** karşılığında satın alınabiliyor. Aynı mecha animelerindeki gibi, göğsünde açılan kokpite binen pilot tarafından joystick benzeri bir aparat, dokunmatik ekranlar ve ses komutlarıyla kontrol ediliyor. Tekerleklerle yol alan, 4 metre yüksekliğe ve 4,5 ton ağırlığa sahip olan Kuratas, saatte 10 kilometreden hızlı gidemiyor. Fakat ne fark eder ki? Siz araba almıyorsunuz, savaş robotu alıyorsunuz! Dev robot dediğinin bir ağırlığı olacak! Son yapısal güncellemesinden bu yana hareketleri iki kat hızlanan Kuratas, gövdesindeki 30 hidrolik aktüatör yardımıyla çelik vücudunu hareket ettirebiliyor.

Kuratas, aynı zamanda su dolu pet şişeler fırlatan bir "roket atar"a ve BB boncukları atan bir minigun'a sahip. Dakikada 6.000 boncuk fırlatabilen minigun'ın hedef alma sistemi ise otomatiğe alındığında asıl parti başlıyor: Kuratas hedefinizi sizin için takip edip on ikiden vuruyor. Ateş etmek için ise tek yapmanız gereken gülmek. Hedefe kilitlendikten sonra, şaka değil, pilot kahkaha attığında Kuratas ateş etmeye başlıyor.

Yapımcı Kogoro Kurata, projenin asıl rengini en iyi açıklayan kişi aslında. Çocukken izlediği animelerdeki robotların gerçek olmayışı karşısında hayal kırıklığına uğrayan Kurata, kendi gibi insanların binip eğlenebileceği bir makine yapmak derdindeymiş. Kendisine başarılar diliyor, en kısa zamanda Metal Gear Rex'imi kapımda istiyorum. Hadi yapın bir güzellik be Japon kardeşlerim! **-Erim**



PLAYSTATION İLE UÇMAK

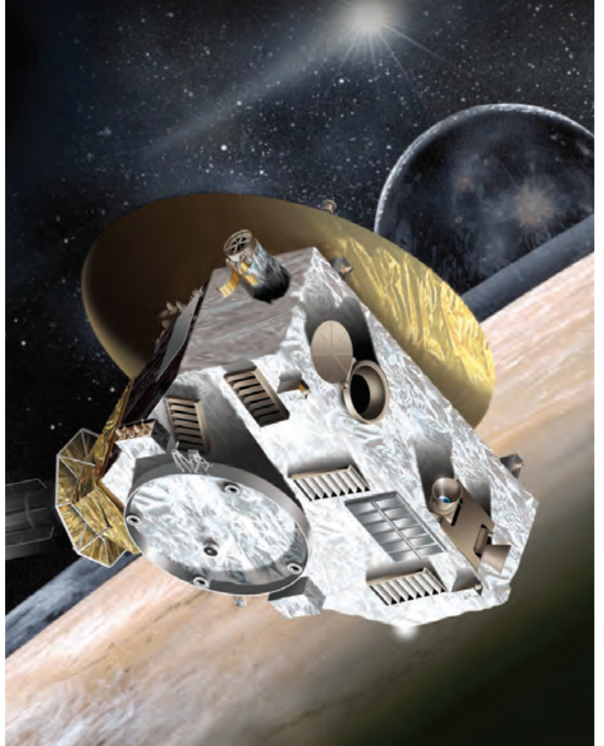
PLÜTON'A GİDEN BİR UZAY ARACI PS1 İŞLEMCİSİNİ KULLANIYOR

Eski dostumuz **PlayStation** 1, yani ilk PlayStation modeli, bizi az eğlendirmedi. Çocukluğumuzu şekillendiren en önemli ayrıntılardan biri olmuştu. Güçlüydü, popülerdi ve en önemlisi, güvenilirdi. PS1'ınızın kırmızı ışık yakıp hata verdiğini göremezdiniz. Fakat elbette zamanla daha iyileri geldi ve nihayetinde o gri, dikdörtgen dostumuz raflara kaldırıldı. Bizler çılgınca grafikler, çevrimiçi çarpışmalar ve sinematik evrenlerde kaybolurken PS1 rafta oturdu, yıllarca ve yıllarca.

Fakat her PlayStation'ın kaderi böyle olmadı. **NASA**'nın **New Horizons** adlı projesi, PlayStation'a yeni bir şans veriyor. 2006 yılında uzaya fırlatılan uzay aracı saatte 58 bin kilometre hızla cüce gezegen **Plüton**'a doğru ilerliyor.

New Horizons, projenin başından sonuna kadar, hepimizin yıllarca kullandığı PlayStation işlemcisi **MIPS R3000** ile çalışıyor olacak. Peki koskoca NASA neden bu kadar eski bir teknolojiyi seçmiş? Bunun başlıca sebebi, güvenilirlik. Yeni işlemciler çok daha hızlı çalışıyor olabilir; fakat NASA'ya asıl gereken yıllarca sorunsuz çalışacak, bozulmayacağı deneyimle sabitlenmiş, "eski toprak" sayılabilecek bir cihaz. Zaten düzgün şekilde optimize edildiği zaman, çoğu uzay aracının öyle aşırı güçlü işlemcilere ihtiyacı yok. Örneğin tarihi Ay inişinde kullanılan aracın bilgisayarı, bugün sıradan bir hesap makinesinde bulunan işlemciden daha güçlü değildi.

Geçtiğimiz ay uykusundan uyanan araç NASA'nın hesaplamalarına göre bu yıl 14 Temmuz'da Plüton'a varmış olacak. Plüton ve uydularını inceledikten sonra da Güneş Sistemimizi çevreleyen asteroidlerden oluşan **Kuiper kuşağını** geçip, uzayın yeni sistemlerine doğru yol alacak. Oraya ulaştığında, bir zamanlar birlikte oynadığımız oyunları hatırlar mı dersiniz? İyi yolculuklar, New Horizons. Yolun açık olsun! **-Erim**





YASAK HEMŞERİM, YASAK

ATATÜRK HAVALİMANI ÜZERİNDE UÇURULAN DRONE OLAY OLDU

Gençler, sakin. Biliyorsunuz ki teknolojiyi biz de seviyoruz (sonuçta **DATA**'yı okumaktasınız) fakat dikkati elden bırakmayın yahu. Halk arasında "onun yeri ayrı, onun yeri ayrı" olarak bilinen fenomenle karşı karşıyayız bu ay.

Ülkemizden bir vatandaş, geçtiğimiz haftalarda İstanbul Atatürk Havalimanı'nın hava sahası üzerinde uçurduğu **drone** (insansız hava aracı) ile tepki topladı. Aracın üzerindeki kameradan görüntü alan şahıs, 12 dakikalık video kaydını YouTube'a yükleyince ortalık karıştı. Genç fotoğrafçıyı sorumsuzlukla, hatta teröristlere yol göstermekle suçlayan halk, ilgili mercilere şikâyette bulundu. İlgili video kanaldan kaldırılsa da, beklendiği üzere, birçok farklı kanalda ve sitede tekrar yayınlandı.

Normalde havaalanları üzerinde izinsiz uçmak kesinlikle yasaktır, zira böyle bir davranış yüzlerce insanın ölümüyle sonuçlanacak bir kazaya yol açabilir. Video kaydını alan şahıs, bir haber sitesine yaptığı açıklamada şöyle diyor: *"Hava aracının üzerindeki GPS sistemi havaalanlarında çekim yapılmasına müsaade etmiyor. Sistem otomatikman devre dışı kalıyor. Ben de bunu denemek için havaalanı üzerinde çekim yapmak istedim. GPS sisteminin devre dışı kalmasını bekledim ama kalmayınca çekime devam ettim. Kötü bir niyetim yoktu."* Anlaşılan o ki yaşadığımız bu olay drone'ların, buna hazırlıksız bir topluma girişinin meyvesi.

Şahsen olayın ardında gerçekten de kötü niyet olduğunu sanmıyorum, fakat ciddi sonuçlar doğurabilecek sorumsuzca bir davranış sergilendiği de doğru. Diğer yandan, havaalanı da bu konuda önlem almalıydı diye düşünüyorum. Neden bir şey yapılmadı? O video internete yüklenmeseydi, havaalanının haberi olmayacak mıydı? Her halükarda, bu olayın mümkün olduğunca adil bir biçimde çözülmesini diliyor, drone'larınızı sorumlu bir şekilde uçurmanızı öğütlüyoruz sevgili okurlar. **-Erim**

WINDOWS 10'A GEÇİŞ BEDAVA

YOKSA SİZ HÂLÂ WİNDOWS 7 Mİ KULLANIYORSUNUZ?

Kabul, biz de toptan Windows 8'e geçmiş değiliz. Fakat gerçek şu ki Windows 8'in can sıkan tuhaflıkları 8.1'de epey düzelmiş durumda. Buna rağmen Windows 7'yi terk etmek istemiyorsanız, 21 Ocak'taki tanıtım etkinliğinde duyurulan haber fikrinizi değiştirebilir: Windows 7, 8 ve 8.1 kullanıcıları bir yıl boyunca Windows 10'a ücretsiz geçiş yapabilecek.

2015'in sonuna doğru çıkmasını beklediğimiz Windows 10'un ilk göze çarpan yeniliği, **Başlat** menüsünün yeni bir görünümle masaüstüne geri dönüyor oluşu. Windows 8'deki Başlat ekranını daha çok sevdiyseniz sorun değil, o halde de kullanmak mümkün olacak. Başlat düğmesinin yanıbaşına yerleşen **Cortana**, mobil cihazlardan tanıdığımız (ama kullanmadığımız) sesli komut özelliğini masaüstümüze taşımayı deneyecek. *Her* filmindeki Samantha gibi kendisiyle yakın arkadaşlık kurabileceğiniz bir sistem beklemeyin tabii.

Şaşırtıcı bir diğer haberse Microsoft'un **Internet Explorer** markasını terk etmeye yöneldiğine işaret ediyor. Şimdilik **Project Spartan** olarak adlandırılan ve Cortana ile etkileşimli çalışan yeni tarayıcı, web sayfaları üzerinde not almanızı ve istediğiniz sayfaları bir okuma listesine kaydetmenizi sağlıyor. Bunlar daha önce örneklerine rastladığımız özellikler, ancak kimsenin Internet Explorer'a elveda demekte bir sakınca gördüğünü sanmıyoruz.

Biz oyuncular adına **DirectX 12** desteği büyük önem taşıyor, ancak Windows 10'un tek getirisi bu değil. Bundan böyle **Xbox** ile Windows arasında daha sıkı bir bağ kuruluyor. Masaüstü bilgisayarınızdaki Xbox uygulaması aracılığıyla Xbox Live'daki arkadaşlarınızla iletişim kurabiliyor, başarımlarınızı görüntüleyebiliyor, video paylaşabiliyorsunuz. Daha da güzeli, Xbox One oyunlarını Windows yüklü bir cihaza, örneğin bir tablete stream edebiliyorsunuz. PS4 ve Vita arasındaki etkileşimin daha geniş çaplısı olarak düşünebilirsiniz. **-Eren**



ÇARE *MESHNET*

ÇÖZÜM ARAYANLAR İÇİN ALTERNATİF İNTERNET

İnternet adını verdiğimiz, kulağa son derece dijital ve soyut gibi gelen kavramın nihayetinde gayet fiziksel bir yapısı var. Fiberoptik kablolar, telefon veya televizyon kabloları üzerinde ilerleyen sinyaller bilgisayardan bilgisayara, sunucudan sunucuya, dünyanın bir ucundan ötekine iletiliyor. Sorun şu ki milyarlarca insan ve cihaz arasındaki bu bağ, merkezi bir yapılanma üzerinden kuruluyor. Şu an internete bağlıysanız, mutlaka bir servis sağlayıcının altyapısını kullanıyorsunuz. Bu altyapının yönetimi ve denetimi başlıca birkaç şirketin ve elbette devletlerin elinde. Muktedir olanlar günün birinde herhangi bir sebepten ötürü –birkaç yıl önce Mısır'da yaşandığı gibi– internet erişimimizi kesmeye karar verse ne yapacağız? DNS değiştirmek, proxy ya da VPN kullanmak mümkün olmadığında elimizden ne gelir?

KENDİ AĞINI KENDİN OLUŞTUR

Aslında şu an binlerce alternatif ağ mevcut. Bu ağlar alıştığımız "normal" ağdan pek farklı değil. Sonuçta, çok sayıda bilgisayar arasında kurduğunuz her bağlantı teknik olarak bir ağ oluşturuyor. İnternet, kapsadığı alan ve kurduğu bağ sayısı bakımından bu ağların en büyüğü, ancak günümüzde birçok birey veya özel şirket kendi ağını kurmuş durumda. *Mesh network* ya da kısaca *meshnet* dediğimiz ağ türününse temel farkı; gayrı merkezi, dağıtık bir yapıya sahip olması.

Basitçe anlatmak gerekirse, bir meshnet'e



dahil olduğunuzda bilgisayarınız sadece kendisi ağa bağlanmakla kalmıyor, veri iletiminde aktif rol oynayarak yakındaki diğer bilgisayarların da ağa bağlanmasına yardımcı oluyor. Veri bir yoldan iletilemezse, hedefine ulaşmak için kendine alternatif bir yol arıyor. Bir meshnet kurmanın birden fazla yolu var ama çoğu zaman evinizdeki bilgisayar ek bir donanıma, örneğin bir radyo alıcı-vericisine ihtiyaç duyuyor.

Çoğu meshnet'in nihai amacı geniş bölgelere ulaşan kablosuz bir ağ oluşturabilmek. Bu, özel bir uydudan verilecek bir sinyalle mümkün, ama uydu olmadan da çaresiz değiliz. Bazı projeler, bant genişliğini düşürmek pahasına basit radyo antenlerinden alıp verdikleri sinyaller üzerinden iletişim kurabiliyor. Bu alternatif iletişim yöntemi internet sansürünü ve gözetimini aşmak üzere kullanılabileceği gibi, örneğin olası bir büyük afetin ardından büyük ağlara erişim kesildiğinde onların yerini en azından geçici olarak alacak küçük ağlar oluşturmak için de kullanılabilir. Kim bilir, belki günün birinde küresel bir meshnet dahi kurulabilir! **-Erim & Eren**

ÖRNEK MESHNET PROJELERİ

GUIFI.NET: Şu an dünyadaki en geniş çaplı özgür, açık ve tarafsız iletişim ağı bu olsa gerek. Büyük çoğunluğu İspanya'nın kuzey doğusundaki Katalonya bölgesinde olmak üzere otuz bine yakın aktif paylaşımcı arasında bağ kuruyor. Bireylerin yanı sıra bazı eğitim kurumları, özel şirketler ve hatta devlet dairelerinin de bir parçası olduğu bu dağıtık ağa, Wireless Commons lisansının şartlarına uyduğu sürece herkes katılabiliyor.

PROJECT MESHNET: Reddit'in /r/darknetplan alt bölümünde doğan açık kaynak kodlu Project Meshnet, bilinen en büyük meshnet projelerinden biri. Bilgisayardan bilgisayara giden paketlerin her biri şifreleniyor ve rastgele yönlendiriliyor. Eğer bilgisayarlardan biri ağdan düşerse hemen diğerine geçiliyor ve ağdaki her bilgisayar tamamen eşit algılanıyor. Daha fazla bilgiyi projectmeshnet.org adresinde bulabilirsiniz.

GÖLGE İNTERNET: 2011 yazında Amerikan hükümetinin ta kendisi, "bastırılmış rejimlere özgür iletişim sağlamak" amacıyla Shadow Internet kod adını verdikleri bir projeye girişti. Hedef, taşınabilir küçük parçalarla bölgelere götürülebilecek meshnet'ler oluşturmaktı. Sonrasında projeden fazla ses çıkmadı, fakat bu tarz projelerde genelde bunun sebebi göze batmak istememeleri oluyor.

OLPC XO-1: MIT Medya Laboratuvarı'nın yarattığı XO-1, az gelişmiş ülkelerdeki çocuklara dağıtılmak üzere çok ucuza üretilen bir dizüstü bilgisayar projesi. Cihazlar etrafındaki herhangi bir başka cihaza bağlanarak kendi aralarında kablosuz bir bilgi ağı oluşturabiliyor. İnternete bağlı olan cihazlar, bu bağlantıyı diğer cihazlarla paylaşabiliyor.

CES 2015

ELEKTRONİK TÜKETİMİN YAKIN GELECEĞİ

- EREN OKKA

1967'deki ilk Tüketici Elektroniği Fuarı'ndan bu yana çok şey değişti. CES 2015'te sergilenen akıllı ev ürünleri, robotlar, sanal gerçeklik gözlükleri, sürücüsüz otomobiller, teknolojik giysiler, üç boyutlu kameralar ve daha bilumum ürüne baktığımızda, geçen ayki dosya konumuzu haklı çıkaran bir tabloyla karşılaşıyoruz: Gerçekten, gelecekte yaşıyoruz!

Las Vegas'a gidip fuarı kendi gözümüzle görme fırsatımız olmadı ama internet üzerinden canlı takip ederek önümüzdeki birkaç yıl içinde satışa sunulması planlanan elektronik ürünleri gözden geçirdik. Tahmin edebileceğiniz üzere cep telefonu, tablet ve televizyon gibi "sıradan" birçok ürün vardı. Geçmiş modellerin daha büyük, daha ince, daha hızlı sürümleri açıkçası bizi pek fazla heyecanlandırmıyor. Bu dosyayı hazırlarken de öncelikli kriterimiz bu oldu. En çok dikkatimizi çeken, en heyecan verici ürünleri derleyip topladık ve içine biraz çeşni kattık. Elbette ki bu ürünlerin birçoğunun bize ulaşması yıllar alacak. Yine de, bunların bugün gerçekten var olduğunu bilmek bize mutluluk veriyor.



1. BRAGI THE DASH

Kablosuz, akıllı kulaklık

Geçen yıl 3,4 milyon dolar toplayarak adını Kickstarter tarihine yazdıran The Dash, bugüne dek gördüğümüz en kullanışlı kulakiçi kulaklık. 4GB kapasiteli bir müzik çalar olmanın yanı sıra, Bluetooth bağlantısı üzerinden müzik dinlemenizi veya iletişim kurmanızı sağlıyor. Öte yandan içindeki algılayıcılar sayesinde sizi takip edip fiziksel performansınıza dair canlı bildirimde bulunuyor. Su geçirmez yapıdaki gövdesi dokunmatik özellik taşıyan The Dash, bir çift kulaklıktan beklemediğimiz kadar özelliği 300$'lık ufacık bir ürüne sığdırmayı başarmış. İstiyoruz.

2. GOGORO

Sıra motosiklette

Tesla'nın satışları henüz çok yüksek rakamlara ulaşmasa da otomobil sektöründe yakaladığı başarı malumunuz. Peki, elektrikli araçların daha hızlı yaygınlaşmasını nasıl sağlayabiliriz? Gogoro'nun bu soruya yanıtı, dünyanın ilk akıllı scooter'ı. Görüntüsü ve özellikleriyle kalbimizi çalan Gogoro, bir dezavantaj olan şarj süresini değiştirilebilir bataryalarla aşmayı deniyor. Hızlı, temiz ve akıllı. 150 milyon dolar yatırım alan ve dört yıldır gizli gizli bu araç üzerinde çalışan Tayvanlı firma umarız başarılı olur, zira Gogoro ile iki tekerlekli araçların geleceği parlak görünüyor.

3. ZBOARD 2

Hoverboard gelene kadar

İki ay önce tanıttığımız Hendo Hoverboard bir hayali kısmen gerçeğe dönüştürse de sadece belirli yüzeylerde ilerleyebildiği için kimilerini hayal kırıklığına uğratmıştı. Üzgünüz, henüz öyle uçan kaykay yapamıyoruz. Ama en azından motorlu kaykaylarımız var! Ağırlığınızı verdiğiniz yere göre hızlanıp yavaş-





layan ZBoard'un bu her açıdan geliştirilmiş yeni sürümü 90 dakikalık şarjla 25km yol gidebiliyor ve 32km/s hıza erişebiliyor. Yeni eklenen ön ve arka farlar da cabası. Blue modeli 1000$, Pearl modeliyse 1200$'a an itibarıyla satışta.

4. ENERGOUS WATTUP

Havada bir enerji hissediyorum

Qi standardının oluşturulmasından bu yana önce Nokia Lumia serisi telefonlarda, sonra da diğer markalara ait ürünlerde kablosuz şarj özelliğini görmeye başladık. Telefonu alıp şarj cihazının üzerine yerleştirmek iyi hoş da, daha iyisini yapamaz mıyız? Energous yapmış işte. Bir nevi Wi-Fi gibi çalışan WattUp kablosuz şarj teknolojisi, 10W'tan daha az enerjiye ihtiyaç duyan tüm cihazları 4,5 metre gibi uzak bir mesafeden şarj edebiliyor. Diğer bir deyişle, vericiyi odanızın duvarına astınız mı masanızın üzerindeki telefon, tablet, saat ne varsa şarj oluyor!

5. MERCEDES-BENZ F 015

Geleceğin sürücüsüz otomobili

Tasarımıyla "ben gelecekten geliyorum" diye bağıran F 015 "Luxury in Motion", Mercedes-Benz'e ait bir konsept araç tasarımı. Mercedese'e göre 2030 yılında özel araçlar evimizin bir uzantısı, adeta ikinci bir oturma odası olacak. Araç kendi kendini sürerken, karşılıklı oturan tüm yolcular keyfine bakabilecek. F 015'in iç tasarımı da en az dışı kadar alımlı ve fütüristik özelliklerle donatılmış. Elbette bu aracı ya da bir benzerini, satın almak bir yana, uzun yıllar boyunca yollarda göremeyeceğiz. Ömrümüz yeter de 2030'a kadar yaşarsak aracımıza davetlisiniz.

6. BMW M4 CONCEPT

Gelecek aydınlık görünüyor

Mercedes şovunu yapar da BMW eksik kalır mı? Firmanın fuar alanında en çok ilgi çeken teknolojisi çarpmanıza izin vermeyen bir i3 modeli idi. Ancak ışık gösterisi eşliğinde tanıtılan lazer aydınlatma sistemi bizce onu gölgede bıraktı. Bu sistem %30 daha az enerji harcamasına rağmen on kat daha yoğun paralel ışınlar üretebiliyor. Yolun şekline göre aydınlatma yönünü kendi ayarlıyor, karşıdan gelen bir araç tespit ettiğinde sürücünün gözünü almamak için o doğrultuya verdiği ışığı kısıyor, 100m kadar ötede yol kenarında bir canlı tespit ederse erken uyarı veriyor... Konsept monsept, bu lazer bir harika dostum!

7. RAZER FORGE TV

Mikrokonsolun yeşil hali

Ouya ve benzeri Android tabanlı oyun konsolları, geçtiğimiz iki yıl içinde beklenen başarıyı elde edemedi. Razer ise Forge TV ile oturma odamıza daha sağlam bir giriş yapmayı planlıyor. Android TV temelli cihaz Snapdragon 805 işlemci, Adreno 420 görüntü işlemcisi, 2GB bellek ve 16GB dahili depolama alanına sahip. Razer Serval (kablosuz gamepad), Razer Turret (kablosuz klavye-fare seti) veya bir akıllı telefon aracılığıyla kontrol edilebiliyor. Esas dikkat çekici özelliğiyse Razer Cortex: Stream yazılımıyla herhangi bir PC/Mac oyununu oturma odanızdaki televizyona aktarmanıza olanak sağlaması.

8. HP SPROUT

Klavye ve fareyi unutun

Sansasyonel başlık bir yana, insan ile bilgisayar arasında kimi zaman klavye-fare ikilisinden daha iyi bir etkileşim kurmak mümkün. Özellikle tasarımcıları hedef alan Sprout, özünde güçlü bileşenlere sahip bir all-in-one PC. Farklı olarak tepesinde bir projeksiyon cihazı ve üç kamera, altındaysa dokunmatik bir yüzey var. Yüzeye yansıtılan görüntüleri dokunarak manipüle etmek, üzerine koyduğunuz nesneleri taratıp dijitale çevirmek gibi tuhaf şeyler yapabiliyorsunuz. 1900$'lık fiyat etiketi bulunan ürün herkesin işine yaramayacak olsa da, masaüstünde farklı bir etkileşim yolu sunarak gözümüze girmeyi başardı.



9. CYBERPOWER FANG TRINITY

Üçlü kuvvet

Kocaman, düz, dikdörtgen prizma şeklindeki bilgisayar kasalarından artık gına geldi. In-Win'in D-Frame'i, Razer'ın Project Christine'i, Thermaltake'in Level 10'i gibi daha ilginç tasarımlar karşımıza çıktığında nasıl sevindiysek, CyberPower'ın bu tasarımına da aynı tepkiyi verdik. Özetle, Trinity kasayı üç parçaya bölüyor. Sıvı soğutmalı 4GHz Intel i7 4790K işlemci, GeForce GTX 980 ekran kartı, Gigabyte Z97 Mini-ITX anakart, 5x SSD, 1x HDD ve Blu-ray sürücüsü kasanın ayrı ayrı bölümlerine dağıtılmış durumda. Ne kadar kullanışlı olduğuna dair sağlıklı bir fikir yürütemiyoruz ama şahane göründüğü bir gerçek.

10. MAD CATZ L.Y.N.X. 9

Bir kontrol cihazından fazlası

Transformers'tan fırlamış gibi duran L.Y.N.X. 9 öncelikli olarak mobil cihazlar için tasarlanan, ancak PC ile de uyumlu kablosuz bir gamepad. Kutusundan katlı halde çıkan cihazın kollarını açıp sabitleyebiliyor, ek parçalarla tutuşunu kolaylaştırabiliyorsunuz. Üst kısmına bir akıllı telefon, altınaysa kutudan çıkan mini QWERTY klavyeyi takabiliyorsunuz. Bizim ağzımızı açık bırakan şeyse ana gövdenin üçe bölünüp tablet standının kenarlarına takılabildiğini görmek oldu. Bu çılgın tasarımın tek düşündürücü tarafı 300$'lık fiyat etiketi.

11. SAMSUNG SE790C

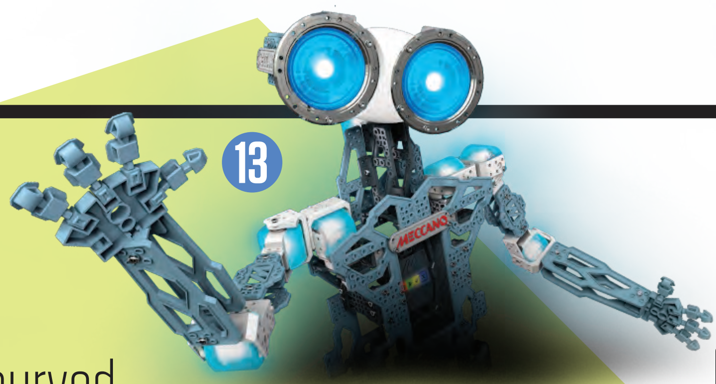
Masaüstünde curved qeyfi

Kavisli televizyon olur da monitör olmaz mı? 3440x1440 Ultra WQHD çözünürlüğe sahip 34" içbükey ekranlı Samsung SE790C ile bal gibi de olur. 4ms tepki süresi, 60Hz tazeleme oranı, 3000:1 kontrast oranı, 178° yatay ve dikey görüntü açısı sunan monitörde 2x HDMI, 1x DisplayPort, 4x USB 3.0 bağlantısı ve 2x 7W dahili hoparlör bulunuyor. Picture-by-Picture ile tek ekrana iki ayrı kaynaktan görüntü verebilen, PIP 2.0 ile ekranın bir köşesine ikinci bir görüntü alanı açabilen bu monitör ile oyun deneyimi nasıl olacak, çok merak ediyoruz.

12. USB TYPE-C

Deneme-yanılmaya son

Mavi renkli USB uçları, yani USB 3.0 geldiğinden beri SuperSpeed sayesinde harici bellek ve sabit disklerimizden doğru düzgün bir hızda veri aktarımı yapabilir hale geldik. Ancak evrenin en büyük sırlarından biri olan o sorundan bir türlü kurtulamadık: Bir USB kablosunu hâlâ ancak üçüncü denemede doğru takabiliyoruz. Çektiğimiz onca eziyetten sonra nihayet bu sorun USB 3.1 standardı ve Type-C bağlantısı sayesinde tarihe karışmak üzere. USB 3.1, veri aktarım hızını 10Gb/s'ye çıkararak Thunderbolt ile aynı seviyeye getiriyor. Type-C bağlantısı ise her iki yönde birden bağlanabildiği için baş ağrılarının önüne geçiyor. Şunu ilk başta şöyle yapıvereydiniz ya?



13. MECCANOID G15 KS

Kendi robotunu kendin yap

Birçoğumuzun çocukluğu LEGO ve K'NEX'lerle oynamakla geçti; ancak ülkemizde fazla tanınmasa da (halen odamdaki "oyuncak dolabını" şenlendiren) Meccano'nun yeri ayrıdır. Meccano'nun LEGO Mindstorms'u andıran bu yeni seti, herhangi bir programlama ya da elektronik bilgisine sahip olmadan çeşit çeşit robotlar yapmanızı sağlıyor. Yanında gelen "Mecca Brain" ses komutlarını algılayabiliyor, hareket ve sesleri kayda alıp tekrarlayabiliyor. Modern zamanların bir gereksinimi olarak akıllı cihazlarla arasında kurulan Bluetooth bağlantısı da unutulmamış. Oyuncak robotlar artık yükselebilir, bizce uygundur.

14. SONY WALKMAN ZX2

Yürüyen adamın dönüşü

Düşünün ki ilk Walkman ta 1979'da çıkmış. O günden beri Discman, MiniDisc Walkman, Walkman MP3 gibi farklı rollere bürünen marka, Sony Ericsson'un W serisi cep telefonlarıyla birlikte değerini yavaş yavaş yitirdi. Ancak görünen o ki Sony bu ismi çok kaliteli bir ürünle tekrar hayatımıza sokmak istiyor. ZX2'nin alüminyum iskeleti ve kauçuk arka yüzeyi harika görünüyor. 4" ekran, artırılabilir 128GB dahili depolama alanı ve 16-32 saat arası çalma süresi sunan cihazda en yüksek ses kalitesini sağlamak için hiçbir masraftan kaçınılmamış. Sorun şu ki 1120$ gibi uçuk bir fiyat etiketi var... Hıh, Aiwa'nın kaset çalarları daha iyiydi zaten.







15. TRACKING-POINT SHOTVIEW

Biri teknolojiyi durdursun

Önce şaka sandığımız, sonra şaka olmasını dilediğimiz, gayet gerçek bir ürün bu. TrackingPoint adlı silah teknolojisi geliştiricisi, tüfeğin hedef aldığı noktanın görüntüsünü internet üzerinden mobil cihazlara aktaran ShotView adında bir uygulama geliştirmiş. "Avcılar bundan böyle yaşadıkları heyecanı ve zafer anlarını gerçek zamanlı olarak paylaşabilecek" imiş. Firmanın diğer çalışmalarına baktığımızda aynı korkutucu tabloyla karşılaşıyoruz. Bir durup düşünmekte fayda var: Silahları da internete bağlamayı gerçekten istiyor muyuz?

16. SAYGUS V2

Süper telefon dediğin

İlk olarak CES 2010'da VPhone ile görücüye çıkan Saygus, sadece ülkemizde değil yurt dışında da pek fazla tanınmayan bir marka. Ancak bu yeni ürüne üst düzey bir telefondan beklediğimiz her şeyi fazlasıyla sığdırmışlar. 9,7mm kalınlığa ve 141gr ağırlığa sahip V2'nin 1920x1080 çözünürlüklü 5" bir ekranı var. İçine baktığımızda 2,5GHz dört çekirdekli işlemci, 3GB bellek, iki adet microSD kart yuvası sayesinde toplam 256GB'a kadar artırılabilir 64GB dahili depolama alanı ve kablosuz şarj özelliğine sahip 3100mAh bir pil görüyoruz. 21 megapiksel kamera ve parmakizi tarayıcısına sahip ürün su da geçirmiyor. Tüm bunları iPhone 6 ve muadillerinden daha ucuza sunacak olmasıysa en büyük artısı.

17. DELL VENUE 8 7000

En iyi tablet olabilir mi?

Fuar alanında onlarca markaya ait çok sayıda tablete rastlamak mümkündü, ancak içlerinden bir tanesi hem tasarımı hem de teknik özellikleriyle hepsini geride bıraktı. Android işletim sistemini kullanan Dell Venue 8 7000, 6mm'lik kalınlığıyla şu an dünyanın en ince tableti. Intel Atom işlemci, 2GB bellek, 2560x1600 çözünürlüklü 8,4" OLED ekran ve Intel'in RealSense teknolojisini kullanan özel bir kamera içeriyor. İncelemeleri henüz internete düşmedi ama eğer beklediğimiz gibi çıkarsa şimdiye kadarki en iyi Android tablet, hatta doğrudan en iyi tablet bu olabilir.

18. THE BELFIE STICK

Popomun neyi eksik?

Sanayi Devrimi günlerine bizi geri götüren bir ürünle karşı karşıyayız sevgili okurlar (Kaan'a, Burak'a ve Mert'e selam olsun). Butt ve Selfie sözcüklerinin birleşiminden oluşan Belfie (Türkçesi için önerilerinizi bekliyoruz) anladığınız üzere kendi poponuzun fotoğrafını çekmek anlamına geliyor. Belfie Stick de bu işlemi kolaylaştıran bir çubuktan ibaret. Hadi itiraf edin; doğurganlığın ve cinsel kuvvetin simgesi olan büyük kalçalarınızın fotoğrafını bazen durup dururken başkalarıyla paylaşmak sizin de içinizden gelmiyor mu? Bu harika icadı gerçekleştiren insan evladını ayakta alkışlıyoruz; çünkü popomuz, üzerine oturmak için fazlasıyla değerli.

INTERNET OF THINGS

Giydiğiniz ayakkabı, taktığınız kemer, oturduğunuz sandalye, banyonuzdaki çamaşır makinesi, mutfağınızdaki su ısıtıcısı, yatak odanızdaki yatak ve salonunuzdaki saksının ortak noktası nedir? Tabii ki internet bağlantısı! Şaka değil, bu saydıklarımızın hepsi ve dahası CES 2015 fuarında internetle ve akıllı telefonlarla bağlantılı birer ürün olarak gösterildi. Bundan böyle adını sık sık duyacağımız bir terim olan "Internet of Things", hemen her türlü eşyanın birbirine bağlandığı bir gelecek öngörüyor. Bu yılki fuarda göze çarpan başlıca eğilim de buydu diyebiliriz. İsmi aklınızın bir köşesinde bulunsun, zira yakın gelecekte hakkında sürekli konuşup tartışıyor olacağız.



ALTERNATİF OYUN KAPAKLARI

Oyungezer, oyun sever, eli iş tutar marangoz arkadaşlarım! Diğer herkes oyun oynayadursun, biz Yap-Boz köşemizle her ay burada belediyenin el işi kursları gibi çalışıyor, hobiciliğin dibine vuruyoruz. Çok da iyi yapıyoruz. Fakat her oyuncunun bildiği üzere, bir oyuncunun asıl gururu oyun koleksiyonudur. O halde bu ay, oyun koleksiyonumuzun fiziksel kısmına hak ettiği özeni gösterip ona küçük sürprizler yapalım! Orijinal oyunlarınızın kutularındaki tasarımlar elbette güzel, ama bu tasarımlar daha ziyade o oyunu henüz satın almamış alışverişçilere ürünü satmak üzere tasarlanıyor. Bu ay, o kılıfları kendi kılıflarımızla değiştirip dertsiz başımıza dert açacağız! **-Erim**

GEREKEN MALZEMELER:

• DVD kutusu • Makas • Renkli yazıcı • İnternet bağlantısı • Görüntü düzenleme yazılımı (Paint, Photoshop, SAI, vb.)

#1 İlk olarak, seçtiğiniz oyunun DVD kutusunu alın ve yıpratmadan, dikkatlice arkasındaki kağıdı çıkartın. Şimdi elinizde boş bir DVD kutunuz var.

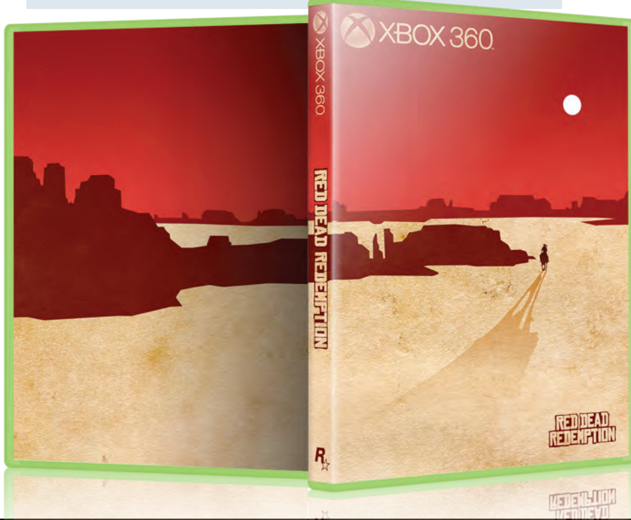
#2 Klasik kitap teması sevenler için benim bizzat hazırladığım üç tema var. Bunları kullanıp kitaplık gibi bir görüntü elde etmek isterseniz, şu adreslerden açıp "Resmi farklı kaydet"e tıklamanız yeterli: tinyurl.com/yapboz02-01 (diğer ikisi için sondaki 01'i 02 ve 03 ile değiştirin). İndirdiğiniz görsellerin çözünürlüğü kendiliğinden DVD kutularının boyutlarına göre ayarlıdır. Tek yapmanız gereken, üzerine istediğiniz oyunların adını yazmak. Tabii bunun da şık bir yolu var.

#3 Bir görüntü düzenleyicide bu dosyaları açın ve zevkinize göre bir font seçtikten sonra oyununuzun adını istediğiniz şekilde kitap kapaklarına yerleştirin. Örnek olarak benim yaptığım Metal Gear Solid: Ground Zeroes kapağını görebilirsiniz. Aynı kitaplarda olduğu gibi, bir yazı öne, bir yazı ortadaki "sırt" kısmına, bir tane de –isterseniz– arkaya koyacaksınız.

#4 Bitmiş görseli A4 kağıdına bastırmanız gerekiyor, fakat orijinal çözünürlüğünü değiştirmeyin. 12,5cm'e 18cm'lik bir boyutu var. Bunu A4'e bastırdıktan sonra, boş kısımları kesip DVD kutunuza yerleştirebilirsiniz.

#5 Eğer farklı bir tasarım denemek isterseniz, Neogaf forumlarındaki yetenekli kullanıcıların yaptığı alternatif tasarımlara göz atabilirsiniz. Tek yapmanız gereken, tinyurl.com/yapboz02-04 adresine gidip oyununuzun ismini listeden bulmak ve görselini indirdikten sonra aynı şekilde bastırmak.









PLAYSTATION TV

VITA'NIN DA VITA'SI

PlayStation TV ismi daha önce hiç kulağınıza çalınmadıysa, hakkında çıkan haberleri takip etmediyseniz, şu an kafanızda farklı bir çağrışım yapabilir. Nereye çekseniz o yöne gidebilecek bir adı var PlayStation TV'nin. Ama bana kalırsa işlevini aşan bir anlam katmış ona bu isim...

Bir soruyla ilerleyeyim: PS Vita oyunları arasından sizi kendine çeken bir yapım var mı? "Şöyle bir *Uncharted: Golden Abyss*, bir *Killzone Mercenary* olsa da oynasak" diyor musunuz? Diyorsunuz. Efendim? Sırf birkaç oyun için Vita'ya o kadar para bayılmak istemiyor musunuz? Zaten çok da gezmiyorsunuz ha? O zaman bu ürün sizin için gelsin: Karşınızda, PlayStation TV!

PS TV'nin amacı gayet basit: Vita'nın işlevlerini ekransız, taşınabilirlik amacı gütmeyen, daha ucuz bir cihazda gerçekleştirmek. Vita oyunlarını oynayabilir, aynı Vita'da olduğu gibi PlayStation 4 ile arasında bağlantı kurabilirsiniz (bkz. Uzaktan Oynatma kutusu). Tek ihtiyacınız HDMI girişi olan bir TV, ve de bir oyun kolu (DualShock 3 ve DualShock 4 destekleniyor).

PS TV çok ufak (13,6x105x65mm), avuç içi kadar bir cihaz. Üzerinde bir HDMI çıkışı, Vita oyunları için kart girişi, USB 2.0 ve Ethernet girişleri mevcut. Cihazı HDMI yoluyla TV'ye bağladıktan sonra ekranda göreceğiniz ilk şey o tanıdık PS Vita menüsü olacak. Müzikleri, giriş ekranı ve geri kalan her şeyiyle Vita ile neredeyse tamamen aynı arayüze sahip PS TV.

Bir el konsolu olan PS Vita'nın mikrofon ve kamera gibi özellikleri PS TV'de bulunmuyor. Bu nedenden ötürü bazı PS Vita oyunları PS TV tarafından desteklenmiyor. Ancak bu durum sizi endişelendirmesin; zira PS TV an itibarıyla 900'ün üzerinde PS Vita ve PSP oyunu, mini oyunlar ve PSone klasiklerinden oluşan bir oyun kataloğuna sahip. Tam listeyi Sony'nin resmi sitesinde bulabilirsiniz. Kutunun içinden üç adet PS Vita oyunu (*OlliOlli*, *Velocity Ultra*, *Worms Revolution Extreme*) için dijital indirme kuponu çıkıyor, onu da belirteyim.

Peki, bu cihazı cazip kılan nokta ne? Başta da değindiğim gibi, PS Vita'nın neredeyse yarı fiyatına gelen PS TV, bu konsola ait oyunları oynamak isteyenler için daha düşük maliyetli bir alternatif sunuyor. Ancak, PlayStation TV'yi tek başına almak doğrusu pek avantajlı değil. Kutudan oyun kolu çıkmadığı gibi, ürün sadece 1GB'lık dâhili bellek içeriyor. Yeterli mi derseniz, durumu bir örnekle özetleyeyim: *Killzone Mercenary*'yi oynamak için PS TV'ye taktığımda, "Bu cihazda çalışması için güncelleme gerekiyor" uyarısı aldım. Güncelleme ne kadardı biliyor musunuz? 550MB! Yani tıpkı Vita'da olduğu gibi PS TV için de ek bir hafıza kartı satın almanız gerekiyor.

PlayStation TV şu sıralar 380TL civarına satın alınabiliyor. Eğer evinizde PlayStation 4 varsa, PS TV'nin tüm özelliklerinden güzelce faydalanabilirsiniz. Aksi takdirde ayrıca satın alacağınız DualShock ve hafıza kartıyla birlikte fazladan masraf yapmanız gerekeceğini unutmayın. **-Enis**





HOLOGRAM

HAYAL MEYAL BİR GÖRÜNTÜ

Geleceğe dair düşlerimiz arasında hacimli görüntüler yaratmak da var. Bu görüntü gerçek dışı bir varlığa da ait olabilir, uzaktaki bir bireye de. Bu yolla uzak mesafeden görüntülü iletişim kurabilir, düşmanları yanıltıcı bir görüntü oluşturabilir, yıllar önce yaşamını yitirmiş bir kişinin son arzusunu kendi ağzından aktarabilir veya bir çeşit kullanıcı arayüzü yaratabilirsiniz.

Çoğunlukla bir çeşit kristalden yayılan yarı saydam bu görüntülerin elle tutulur bir yanı yoktur; dokunmaya çalıştığınızda havayı avuçlarsınız. Hologramlar bazen etkileşimlidir. Hatta bazen görüntüsü yansıtılan kişi, hologramın gözlerinden her nasılsa etrafı görebilir.

Neredeyse her gelecek tasvirinde hologramlara rastlamak mümkün. Ancak gelin görün ki galaksiler arası yolculuğun yapılabildiği bir teknolojik gelişim söz konusuyken dahi hologramlar neredeyse hiçbir zaman mükemmel bir görüntü ortaya koymaz. Her daim titrek ve parazitlidir, üstelik maviye veya yeşile çalan bir rengi vardır. Elbette bunun asıl nedeni farklıdır: İzleyicinin bir görüntünün hologram olduğunu anlayabilmesi için, hologramların gerçek dışı görünmesi gerekir.

Video oyunlarına baktığımızda, bilimkurgu temalı oyunların birçoğunda hologramlara aynen yer verildiğini görüyoruz. *Halo* serisindeki Cortana gibi yapay zekâlar bu yolla vücut buluyor. *Mass Effect* serisindeki Virtual Intelligence'lar ve *Fallout: New Vegas*'taki güvenlik hologramları da bunun güzel birer örneği. *Dead Space*'e baktığımızda ise envanterimizin bile holografik bir görüntüye sahip olduğunu görüyoruz... Sanal'da durum işte böyle; şimdi sıra geldi Gerçek ile yüzleşmeye.

HOLOGRAM YANILGISI

Öncelikle şunu belirtmek gerekiyor: *Hologram* sözcüğünü ve *holo-* ön ekini çoğunlukla yanlış kullanıyoruz. Hologram derken aslında bir cismin tamamının (bkz. *hólos*, *whole*) resmini çizen, hacimli, yani üç boyutlu görüntüleri kastediyoruz. Lakin son zamanlarda çeşitli göz yanılgılarına ve farklı teknolojilere de hologram der olduk.

Hologramlar şov dünyasında özellikle geçtiğimiz birkaç yıl içinde kendine sağlam bir yer edindi. 2005 MTV Avrupa Müzik Ödülleri'ndeki Gorillaz performansı, 2012'de Coachella Müzik Festivali'nde Tupac Shakur'un sanal gösterisi ve elbette Japonya'daki Hatsune Miku çılgınlığı birer hologram olarak addediliyor. Lakin tüm bunlar aslında "Pepper'ın hayaleti" olarak da bilinen ve kökleri 16. yüzyıla kadar uzanan bir illüzyon tekniğinden ve benzeri gelişmiş ışık oyunlarından ibaret.

Hologram sözcüğünü "güvenlik hologramı" tamlamasında da sıkça duyuyoruz. Elbette oyunlardaki gibi devriye gezen insansı varlıkları değil, baktığınız açıya göre farklı bir görüntü sunan etiketleri kastediyoruz. Çok katmanlı görüntü ile derinlik hissi yaratan bu teknoloji; bandroller, banknotlar, kredi kartları, pasaportlar vb. cisimlerin aslına uygunluğunu doğrulamak için kullanılıyor.

Benzer şekilde, ismi kulağımıza çalınan ama henüz hayatımıza girmeyen HVD (Holographic Ver-



HOLOGRAFİ SANATI

"Baktığınız açıya göre değişen görüntü" deyince sanatçı ruhlu insanların içinde bizim gibi teknoloji düşkünlerinden farklı bir kıpırdanma oluyor. Onlar, bu teknolojiye baktığında dünyayla görsel iletişim kurmanın, kendini ifade etmenin farklı bir yolunu görüyor. Nihayetinde durum böyle olmuş. 1962'de üretilen ilk hologramdan bu yana (hologram derken lazer yardımıyla çekilen "fotoğrafları" kastediyoruz) sanatçılar bu alanda da çalışmalar ortaya koymuş. Bazen boyutlu bir fotoğraf, bazense derinlikli tuhaf şekiller... Günümüzde dünyanın birçok yerinde hologram sergileri dahi düzenleniyor, ancak diğer görsel sanatlara göre gayet taze ve yeterince keşfedilmemiş bir alan holografi sanatı.



SON ZAMANLARDA ÇEŞİTLİ GÖZ YANILGILARINA VE IŞIK OYUNLARINA DA HOLOGRAM DER OLDUK

satile Disc) teknolojisi de kendine böyle bir isim seçmişti. Blu-ray'in halefi olacak, 12cm'lik tek bir diskte 4TB veri saklayabilecekti. Olmadı. Yine de 3B optik veri depolama, CD boyutunda disklerde terabaytlarca veri saklamak adına gayet gerçekçi bir çözüm ve teknolojinin hangi yönde ilerlediğine göre gelecekte tekrar karşımıza çıkabilir.

Çok yakınlardan bir örnek verecek olursak, geçtiğimiz ayki Microsoft etkinliğinden Windows 10 hakkında bilgilerin dışında daha çarpıcı, oyun alışkanlıklarımızı değiştirebilecek türden bir haber aldık. HoloLens adı verilen, gözlük biçimindeki yeni bir cihaz sayesinde içinde bulunduğumuz ortama üç boyutlu sanal modeller dâhil edebileceğiz ve bunlarla bakışlarımız, sesimiz ve el hareketlerimizle etkileşime geçebileceğiz. Bir nevi Kinect 3.0 diyebileceğimiz HoloLens'in ve Windows Holographic platformunun vaatlerini yerine getirip getiremeyeceği henüz belirsiz. Ancak konumuzla ilgili olarak şu noktayı açıklığa kavuşturmak gerek: HoloLens bir hologram teknolojisi değil, bir artırılmış gerçeklik ürünü. Hologram dediğimiz şeyi ayrıca bir gözlük kullanmadan, çıplak gözle de görebiliyor olmamız gerekir. Tabii bu, HoloLens'in faydalı bir ürün olmadığı anlamına gelmiyor. Oculus Rift ve benzeri cihazları takıp kendini gerçek dünyadan tümüyle soyutlama fikri kimi insanlara cazip gelmiyor. Bu tarz kullanıcılar için saydam bir gözlük aracılığıyla bulunduğu ortamı zenginleştiren bir teknoloji çok daha anlamlı. Ayrıca endüstriyel tasarım gibi bazı alanlarda artırılmış gerçeklik, sanal gerçekliğe göre daha fazla anlam ifade ediyor. Dolayısıyla hologram yaratmadığını bilmekle beraber, HoloLens'ten ümitliyiz.

GÖRÜNTÜYE HACİM KAZANDIRMAK

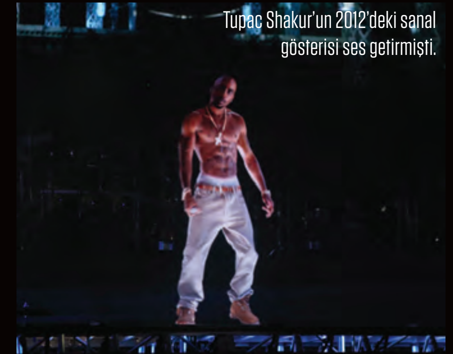
Tüm bunları aradan çıkardığımıza göre, artık popüler kültürdeki hologramların gerçek dünyadaki karşılıklarına odaklanabiliriz. Bizim anladığımız haliyle, örneğin **Star Wars**'taki gibi hologramlar yapmak mümkün mü? *"Lütfen, Obi-Wan Kenobi, tek umudum sensin."*

Şimdilik ne yazık ki gerçek dünyada böyle bir teknolojiye sahip değiliz, fakat benzer bir etki yaratmak adına kullandığımız çeşitli yöntemler var. Şov dünyasında kullanılan çeşitli projeksiyon sistemlerinden az önce bahsetmiştik. Açıkçası, tam bir hologram olmamasına rağmen, Musion Eyeliner olarak bilinen sistemin ortaya koyduğu görüntü bugüne dek bu hayali gerçeğe dönüştüren en somut örnek. Hindistan Başbakanı Narendra Modi geçtiğimiz yıl bu yolla *aynı anda* 128 farklı yerde konuşma yaptı, daha ne olsun?

Doğrudan havaya bir görüntü yansıtamıyoruz ama bu amaçla su buharından faydalanabiliyoruz. Yazın bir kafede otururken sizi serinletmek için ince bir borudan püskürtülen su gibi, havaya püskürtülen ufak parçacıklara farklı açılardan ışınlar yansıtıldığında, havada asılı gibi duran üç boyutlu bir görüntü elde edebiliyoruz. Bu teknolojiden yine çeşitli gösterilerde sıkça faydalanılıyor. Osaka Üniversitesi'nden bir grup tarafından üretilen, evinizin salonuna koyabileceğiniz daha küçük ölçekli bir örneğini 2011 yılında çalışır halde görmüştük.

Eğer görüntüyü doğrudan havaya yansıtmayı şart koşmuyorsak, gerçek dünyadan (ve yine Japonya'dan) bir başka güzel örneğimiz daha var. AIST ve Keio Üniversitesi çalışanları tarafından geliştirilen bir lazer teknolojisi, su dolu bir tankın içinde 10-15fps aralığında üç boyutlu (hem de yeşil renkli) görüntüler yaratmayı başarıyor. İyi haber şu ki bu teknoloji doğrudan havada çalışacak şekilde geliştiriliyor, hatta birkaç ay önce yapılan bir tanıtımda çalışan bir örneği gösterildi. Havadaki oksijen ve nitrojen moleküllerini plazma uyarım düzeyine çıkarmak üzerine kurulu teknolojinin ortaya çıkardığı görüntü şimdilik havada yer değiştiren bir düzine beyaz noktadan ibaret. Ama yakın gelecekte daha da ilerletmek neden mümkün olmasın? Üstelik bu konuda çalışma yapan daha birçok ekip ve firma var.

Oyunlardaki gibi hologram biçiminde kullanıcı arayüzleri yaratmak konusunda da gayet ümitliyiz. Bu kez Tokyo Üniversitesi'nden (artık şaşırmıyoruz) gelen HaptoMime teknolojisine ait tanıtım videosunu izlediğinizde sıradan bir ekrana bakıyormuşsunuz izlenimi yaratıyor. Ancak daha sonra anlıyorsunuz ki ortada somut bir ekran yok, kullanıcı aslında havaya yansıtılan simgelere dokunuyor. Dokunma hissi, yüksek frekanslı ses dalgalarının yarattığı geribildirimle sağlanıyor. Belki de gelecekte cam yüzeyler yerine havaya dokunmak yeterli olacak. **-Eren**


Tupac Shakur'un 2012'deki sanal gösterisi ses getirmişti.



PLAK

MÜZİĞİN SOMUT HALİ

Öyle bir çağda yaşıyoruz ki binlerce şarkıyı tırnak kadar hafıza kartında saklayabiliyor olmak bile artık ilgi çekici değil. İnternet üzerinden çeşitli müzik servislerini kullanarak istediğimiz parçayı her an dinleyebilir hale geldik. Ancak bazılarımız var ki en sevdiği sanatçıların eski albümlerine dokunabilmekten hâlâ mutluluk duyuyor. Barış Manço ya da bir John Lennon albümünün analog kaydına sahip olmak paha biçilmez bir his; varsın ses cızırtılı olsun.

TEKERLEĞİN YENİDEN İCADI

Ses kaydının bilinen ilk örneğine 1857 yılında **Léon Scott** tarafından patenti alınan fonotograf adlı aygıtta rastlıyoruz. Ses dalgalarını kâğıda döken bu icat, alınan kaydın görsel incelemeye tabi tutulmasını sağlasa da tekrar oynatılmasına olanak tanımıyordu. 1877'de **Thomas Edison**'ın ellerinden çıkan fonograf silindiri bu engeli aştı ve yirminci yüzyılın ilk yıllarına kadar tekrar dinlenebilir ses kaydı alanında rakip tanımadı. Öte yandan aynı yıllarda Alman asıllı Amerikalı mucit **Emile Berliner** müzik tarihini değiştirecek bir icat olan gramofona imza atmıştı. İlk başta Edison'ın fonografıyla yarışamayan bu teknoloji zamanla gelişti ve pazarı ele geçirmeyi başardı.

Plakların ilk örnekleri birçok farklı malzemeden üretiliyordu ve epey kırılgandı (bkz. "taş plak"). Sonraki yıllarda, kısaca PVC olarak bildiğimiz plastik cinsinin V'sini oluşturan vinilden üretilen plaklar daha esnek ve dayanıklı hale geldi. Yirminci yüzyılın büyük bir bölümü boyunca müzik dağıtımının bir numaralı yolu olan plaklar, 1980'lerden itibaren yerini yavaş yavaş kasetlere ve kompakt disklere bıraktı. Günümüzde ancak sahaflarda ve meraklılarının koleksiyonunda yer bulsa da, "EP" ve "45'lik" gibi müzik terimleriyle hayatımızdaki etkisini halen sürdürüyor.

GÖZÜM GİBİ BAKARIM

Plaklar çapına (7", 10", 12") ve dakika başı dönüş hızına (16, 33,3, 45, 78) göre sınıflara ayrılmıştır. EP (Extended Play) ve LP (Long Playing) gibi terimlerse plaktaki kaydın toplam süresini ifade eder. LP'yi tam bir albüm, EP'yi ise Single ile LP arası bir uzunluk olarak düşünebilirsiniz.

Ses kaydının kalitesi her şeyden önce üretimde kullanılan malzemelere bağlıdır. Bir plak ne kadar dayanıklı üretilirse zaman içinde dış faktörlerden etkilenip hasar alma olasılığı da o kadar düşer. Plağın hangi hızda kaydedildiği de kaliteyi önemli ölçüde etkiler. Basitçe anlatmak gerekirse, aynı büyüklükteki bir plağın tamamına yapılan beş dakikalık kaydın kalitesi, on dakikalık kayıttan daha yüksektir. Günümüzden bir benzetim yapacak olursak, 10MB'lık disk alanına 5MB'lık iki parça yerine 10MB'lık tek bir parça MP3 kaydetmek gibi düşünebilirsiniz. Son olarak, sahibinin plağa nasıl baktığı da çok önemlidir. Bu yüzden koleksiyoncuların plaklarını dikkatli kullanması ve düzenli olarak temizlemesi gerekir. Zahmetli, ama bir o kadar da keyifli bir iştir. Analog teknolojiyi bizim için değerli kılan bir nokta da zaten bu ritüeller değil mi? **-Eren**

NASIL ÇALIŞIR?

Üretim aşamasındaki bir plak ilk başta dümdüz bir tepsi şeklindedir. Önceden kaydı alınmış ses dalgaları, özel bir cihaz sayesinde yüzeyine girintiler halinde kazınır. "Master" olarak adlandırılan bu plak veya bu plaktan üretilen kalıp, daha sonra plağı seri halde üretmek için kullanılır. Plak evimize ulaştığında, gramofon veya pikap gibi bir cihaz aracılığıyla dinlenebilir. Bu cihazların başlıca iki görevi vardır: Plağı sabit bir hızda döndürmek ve bu sırada plağın üzerindeki girintileri okuyarak ses ortaya çıkarmak.

Ses dediğimiz şey, özünde titreşimden ibarettir. Hava veya su gibi bir ortamda bu titreşimler dalgalar halinde atomdan atoma yayılır ve kulağımıza ulaştığında ses olarak algılanır. Plak örneğinde durum şöyledir: Müzik çaların iğnesi, plaktaki girintilerin üstünden geçerken titreşir ve bu titreşimler artırılıp ses dalgalarına dönüştürülür. Gelişmiş cihazlarda iğne yukarı-aşağı veya sağa-sola hareket ederken içinde bulunduğu bobinde manyetik alan yaratır ve böylece ses dalgalarına karşılık gelen bir elektrik akımı üretilmiş olur.



ASUS Z97-PRO GAMER ANAKART



YÜKSEKLERE UÇMA, ÇÖZÜM BURADA

ASUS'un oyuncular için hazırladığı Republic of Gamers (ROG) serisini öyle ya da böyle her PC oyuncusu işitmiştir. Bu kez ROG serisinde bulunmayan fakat o seriye girecek kalitede oyuncu dostu olan bir anakarta, yani Z97-Pro Gamer'a bakacağız (hatta baktık bile!).

Z97-Pro Gamer'in kutusunu ilk açtığınızda ağırlıklı olarak siyahın kullanıldığı şık bir anakart ile karşılaşıyorsunuz. Bununla beraber ROG serisine ait olmamasına rağmen, anakart üzerinde ROG tasarımını anımsatan koyu kırmızı desenler de mevcut.

ASUS Z97-Pro Gamer'ı diğer anakartlardan ayıran en büyük özelliği oyunculara yönelik yapısının yanında daha uygun fiyatlı bir model olması. Z97 çipsetine sahip olan anakart, LGA 1150 işlemci soketi sayesinde Broadwell mimarisindeki yeni nesil işlemcileri de destekliyor. Üzerinde bulunan M.2 yuvası ve SATA Express bağlantıları sayesinde veri aktarım hızını 10GB/s'ye kadar çıkarabiliyor.

Pek çok özel ASUS teknolojisini de beraberinde getiren Z97-Pro Gamer'da LANGuard ve SupremeFX'i de görüyoruz. Ağ bağlantısını daha güvenilir hale getiren LANGuard teknolojisi milisaniyeler ile kazandığımız çevrimiçi mücadeleler adına kritik önem taşıyor. SupremeFX ise oyunlarda en ufak detayı dahi duymanızı sağlayan bir ses teknolojisi sunuyor.

Z97-Pro Gamer, eşdeğer sınıftaki anakartların yanında "Pro" ve "Gamer" tanımlamalarının hakkını veren bir performans ortaya koyuyor. Üstelik bunu da rakiplerine nazaran daha uygun bir fiyatla sunuyor.

ASUS

www.asus.com.tr

ASUS A88X GAMER ANAKART

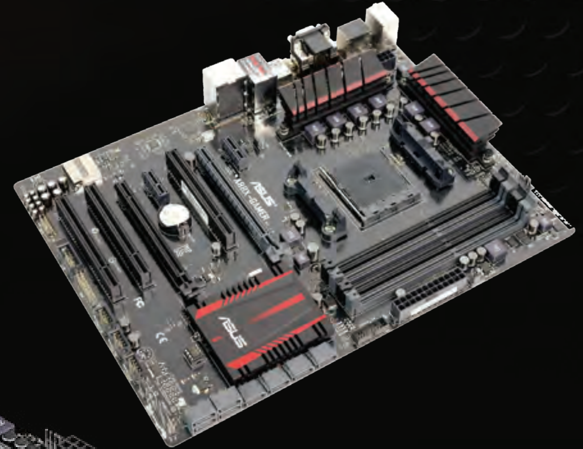
AMD SEVENLERE OYUNCU ANAKARTI

"Anakartlardan nefret ediyorum arkadaş! Vallaha da billaha da nefret ediyorum! Hatta bırak anakartı, donanımdan komple tiksiniyorum! Neden mi? Pahalı arkadaş!" diyerek çıkıştı. Ağzından salyalar saçarak konuşmaya devam ediyordu ki, kendisini başparmağımı dudağına koymak suretiyle susturdum. Tabii böyle susturunca biraz garip kaçtı ama sonuçta derdini anlamıştım. "Hele bi' otur soluklan yiğen" dercesine el işaretleriyle karşımdaki sandalyeye yönlendirdim onu. Dediğim gibi, derdini anlamıştım. Eğer yanlış düşünmüyorsam, bu işin çözümü bendeydi.

"Sen şimdi oyuncu adamsın, tabii oyuncu için anakart önemli, pahalı bu meretler sonuçta" diyerek söze giriş yaptım. "Anlıyorum seni, bak gel ben senin işini görecek uygun fiyatlı, ideal performansa sahip bir kart göstereyim ASUS'tan" diyerek arkadaşın ilgisini üstümde toplamaya çalıştım. Ama suratı düştü bir anda. Yarım gözle beni süzerek, "ROG serisini diyeceksin, değil mi?" diye sordu. "Ya oğlum yok, bi' dur. ROG serisine alternatif bu. Hatta ROG gibi ama ROG değil, fiyatı da daha uygun bir cihaz..." Cümlemi bitirdikten sonra biraz bekledim nabzını ölçmek için. Dikkatini çekebilmiştim, devam ettim: "Bu dediğim anakart ASUS A88X-Gamer, ROG serisi kadar pahalı olmayan, ama içerisinde ROG esintileri taşıyan bir anakart" dedim. "Ya 'esintili' falan konuşma oğlum, adamakıllı anlat işte!" diye çıkıştı. Biraz bozuldum ama çaktırmadım, devam ettim: "İlk olarak SupremeFX, Intel Gigabit Ethernet, Gamer's Guardian, AI Suite 3, GPU Boost gibi oyun performansını tavana çıkarmaya yönelik tüm ASUS teknolojileri bu anakartta mevcut. Yaz bunu bir kenara. Ondan sonra kartta AMD FM2+ işlemci yuvası ve PCI Express 3.0 grafik slotu da var. Sana gider yani... 64GB'a kadar destek veren dört adet bellek yuvası var. Performans testlerini de yaptık, kendi fiyat aralığında en iyi performansı sağlayan anakartlardan biri" diyerek cümlemi noktaladım. İçeri ilk girdiğindeki o öfkesi biraz azalmıştı. Yerini düşünceli bir surat ifadesi almıştı. Biraz bekledim...

Daha fazla dayanamayarak "Ee, ne diyorsun şimdi?" diyerek sorumu yönelttim. "Hmm, olabilir" dedi. O kadar anlattım, aldığım cevaba bak! Bu kez ben sinirlenmiştim! Hızlıca ayağa kalktım ve, "iyi o zaman hadi yallah" diyerek çıkış kapısını gösterdim. Söylene söylene dışarı doğru adım attı. Giderken arkasından bağırdım: "Bak hemen yanda Z97-Pro Gamer da var! Ona da bakabilirsin!" **-Enis**





Prince of Persia

Yetişir miyim? Bence yetişirim kesin...
-Ömer

Haberler

■ **archive.org**, tam 2296 adet MS-Dos oyununu tarayıcı üzerinden oynanabilir halde arşivine kattı! Prince of Persia'dan Oregon Trail'e, Prehistorik'ten Supaplex'e neler yok ki? Biraz olsun Pixel kafaysanız kesin şuraya uğrayın: **tinyurl.com/ogzmsdos**

■ Commodore Amiga çantaya girdi! Amiga 1200'ü modifiye ederek mobil hale getirmeyi amaçlayan Sébastien Marchand, 15" ekranlı, hafif ve taşınabilir bir model tasarlıyor. Göz atmak isterseniz: **tinyurl.com/ogz1200**

■ Çıkışının 10. yılı şerefine **Fahrenheit** (Indigo Prophecy) remastered sürüme kavuştu! Siz bu satırları okurken Steam'e gelmiş olsa gerek.

■ Bir başka modifikasyon haberimiz de **Sega Dreamcast**'ten... **Fibbef** mahlaslı kullanıcı, Dreamcast kontrolücüsüne LCD ekran modifikasyonu yaparak televizyonsuz kullanılabilir hale getirmiş. Ayrıca cihazın güç alması için de bir USB portu entegre etmiş. Videosu için: ***tinyurl.com/ogzsega***

■ Sony PlayStation markasının 20. yılı şerefine hazırlanan 00001 seri numaralı Retro PS4, açık arttırma ile 129 bin dolara satıldı. Satıştan elde edilecek para çeşitli yardım kuruluşlarına aktarılacakmış.

■ Nintendo NES'in en nadir bulunan oyunlarından olan **Stadium Events**'in bir kopyası, eBay'den tam 35 bin dolara alıcı buldu. Bu oyunu bu kadar özel yapansa, **Namco Bandai**'nin hareket sensörlü bu oyunu ve sistemi Nintendo'ya satmadan hemen önce 2000 adet piyasaya sürmesi ve satışın ardından hemen toplatmış olması...

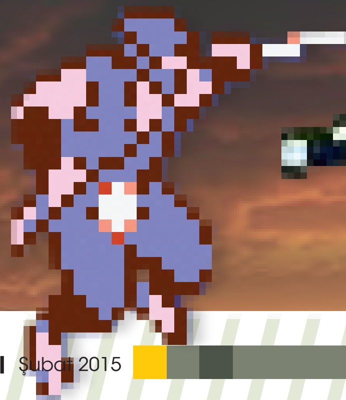
■ Finlandiyalı bir programcı olan **Pekka Väänänen**, Quake'i osiloskopta oynanır hale getirmeyi başarmış. Osiloskop ne derseniz, kendisi alternatif akımı ölçen bir cihaz olmasının yanı sıra, bilinen ilk dijital oyun olan **Tennis For Two**'nun 1985'te yapıldığı alet (osiloskopu geçen ayki Analog sayfasında daha detaylı olarak anlatmıştık).

Karakter Evrimi / Ryu Hayabusa

Ninja Gaiden (Arcade) (1988)



Ninja Gaiden II (1990)



Ninja Gaiden Shadow (1991)



Ninja Gaiden (Master System) (1992)



Ninja Gaiden (Xbox) (2004)



SimCity'e Bir Yan Oyun Geliyor: THE SIMS

Hayat Bir Oyun

Evet, belki daha önceden haberini duymuş olabilirsiniz, ofisçek ayıla bayıla oynadığımız şehir kurma simülasyonu serisi *SimCity*'ye *The Sims* adında yeni bir yan oyun geliyor. Son dakikada ertelenmezse bu ay çıkacak.

SimCity'nin yanına yeşillik niyetinde çıkan yan oyunlar bizim için yeni bir şey değil aslında. Taze taze geride bıraktığımız 90'larda *SimEarth*, *SimAnt*, *SimLife*, *SimFarm*, *SimCopter* oyunları da bilgisayarlarımıza misafir oldu. Fena oyunlar değillerdi çoğunlukla ama *SimCity* gibi hayatımızda kalıcı bir yer de edinemediler tabii. Hem zaten *SimFarm* ne ki? Kim oturup bilgisayarda çiftlik kurmakla uğraşır be abi? Neyse...

Sizi bilmem ama *The Sims* sırf adıyla bile diğerlerinden daha iddialı bir izlenim oluşturuyor bende. Yani "SimBilmemne" değil, "*The Sims*"! Daha net, daha önemli duruyor sanki. Sırf pazarlama taktiği de olabilir ama bakacağız artık.

The Sims enteresan bir konsepte sahip aslına bakarsanız. Hani *SimCity*'deki şehirlerimizde etrafta dolaşan bıdı bıdı tipler vardır ya, sim'lerimiz, işte oyunda onları yöneteceğiz. Sağda solda yürütüp karşıdan karşıya geçirmeyeceğiz elbette. Bu sim'lerimizin evleri olacak ve orada yaşayacaklar, biz de onların hayatlarını yöneteceğiz. Nasıl mı? Yani acıkınca yemek yaptırıp yedireceğiz, uykuları gelince uyutacağız, iş saatlerinde işe yollayacağız, tuvaletlerini yaptıracağız, arkadaşlar edindireceğiz...

Bi' saniye ya... E bu çok saçma!!

Yani doğrusunu isterseniz bu haberi yazmadan önce *The Sims*'ten pek haberim yoktu, internetten haber takip etmeye daha alışamadım, şimdi şöyle bir bakıyorum da... E bu dünyanın en anlamsız fikri! Kim gerçek hayatta yaptığı şeyleri bir de bilgisayardaki karakterine yaptırmak ister ki? Biraz önce söylediğimi geri alıyorum, çiftlik kurmayı tercih ederim!

Yahu bir de duyduğuma göre genişleme paketi falan çıkarmayı planlıyorlarmış ileride. O kadar güveniyorlar oyunlarına demek ki. Ne diyeyim? Umarım **Maxis** ve **EA** batmaz bu oyun yüzünden! **-Ömer**

[Orijinal Tarih: Şubat 2000]



Evet, Hepimiz Oynadık

Herkes ilk başta tuhaf karşıladıysa da *The Sims*'i ya da devam oyunlarını birçok kişi keyifle oynadı ve *The Sims* oyun dünyasının ticari açıdan en başarılı markalarından biri oldu. Oyunlara çılgınca genişleme paketi çıkarma furyası da *The Sims*'le başladı diyebiliriz. Tabii 7 genişleme paketi ikinci ve üçüncü oyunlarınkiyle kıyaslayınca az kalıyor ama zamanı için görülmemiş bir şeydi. Oyun dünyasına çektiği kadın oyuncuların sayısı da hiç azımsanmamalı ayrıca.





Ninja Gaiden Black (2005)



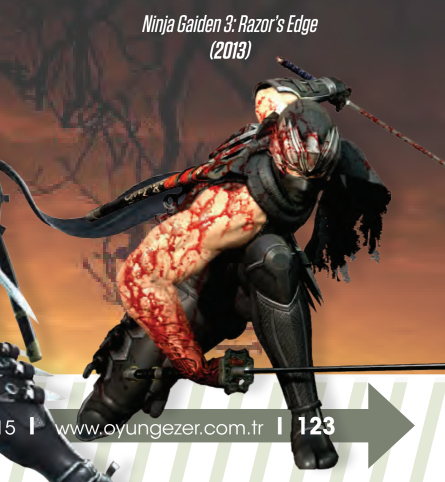
Ninja Gaiden Sigma 2 (2009)



Dead or Alive: Dimensions (2011)



Warriors Orochi 3 (2012)



Ninja Gaiden 3: Razor's Edge (2013)

HİTMAN CODENAME 47

HİT HERİF!

1997'den 2001 senesine kadar babama nasıl dil döküyordum bir bilgisayar alsın diye anlatamam. Buna karşın sürekli "Sen önce derslerinle ilgilen!" ve "Bakarız!" tipi klasik baba cevaplarıyla karşılaşıyordum. Böyle böyle umudu törpülemiş, sonunda da pes ettirmişti peder... 2002 yılında bir gün okul gezisinden döndüğümde odamda, kurulu halde duran simsiyah bilgisayarımı görüşüm... Tarifsiz tabii ki... Sonrasında annemden 5 lira isteyişim ve CD'ciye koşuşum, akabinde de Fifa World Cup 2002 ile *Hitman: Codename 47*'yi almış olmam... Türkiye ile Dünya Kupası'nı kaldırdıktan sonra "Şu kele de bir bakalım" diyerek Hitman'i kurmam ve -bir iki sene evvelinde izlediğim The Matrix'in girişindeki "Wake Up Neo" gazından mıdır nedir bilmem- giriş sekansının "Wake Up 47!" diye başlayışı... Akıl hastanesinin atmosferi, o kasvet ve 47 beni öyle bir büyülemişti ki "ben bu oyunu bitirmeden bu bilgisayarın başından kalkmıyorum ulan!" dedim ve dediğimi de yaptım!

O dönem bana ilk ilgi çekici gelen, oyunun enteresan bir üçüncü kişi kamerasına sahip olması olmuştu. Daha sonraki oyunlarda bu kamera daha standarda yakın bir hale getirilse de, ilk *Hitman*'deki 47'nin ensesine odaklı kamera açısı değişik -ki çıktığı dönem bir çok oyun otoritesi kamerayı hiç de iyi bulmamıştı- bir deneyimdi. Demin bahsettiğim gibi, oyunun girişi gerçekten sağlamdı. "Neredeyiz? Niye buradayız? Konuşan bu adam kim? Bu barkod da neyin nesi?" gibi sorularla başlayan hikâye inanılmaz bir atmosferle bütünleşmişti.

Görsel ve işitsel öğeleri ne kadar sağlam olursa olsun, hiçbir oyun başlı başına bu öğelerle 'efsane' olarak anılamaz. İlk *Hitman*'in stealth/action türüne, oynanış mekaniklerine getirdiği yeniliklerle yaptığı devrimi kesinlikle göz ardı edemeyiz. Bir kere bodoslama, pata küte saldırarak hiçbir türlü sonuca varılamıyordu. Bir sonraki hamleyi ölçüp biçmek, muhafızların ve sivillerin hareketlerini çok iyi analiz etmek gerekliliği vardı. Tüm bunların yanında her bölüm farklı stratejilerle, farklı şekillerde tamamlanabiliyordu. Bölüm başında aldığımız brifinglere göre dikkatli bir biçimde silah ve envanter seçiyor olmamız, keza aldığımız kontratları tamamlama adına sık sık kılık değiştirmemiz ve bu sırada çalan gaz müzikler (bkz. Jasper Kyd uzmanlığı) derken oyun bir şekilde kanınıza giriyordu. Bitirene kadar da esir ediyordu hani...

Gelgelelim, benim gözümde *Hitman*'i efsane yapan bunların hiçbiri değildi. Bir esansı, bir özü; işin aslı sizi dünyasına alan bir yapısı vardı. Uçan kaçan, sağa sola hoplayıp zıplayan değil (ki Hitman'in zıplamıyor oluşu o dönem gerçekten eleştirilmişti) her şeyiyle gerçek bir karakteri yönetiyor olduğumuz hissi, onunla meraklanmak, onunla yaşama duygusu gerçekten anlatılır bir şey değil.

Bugün açıp Metacritic ortalamasına baktığınızda, *Hitman: Codename 47*'nin kullanıcı ortalamasının 75, inceleme ortalamasının da 73 olduğunu göreceksiniz. Velhasıl, bu *Hitman* efsanesinin başlangıç oyununun da benim açımdan efsane olarak adlandırılmasına engel teşkil etmiyor. Özelsin ve hep özel kalacaksın 47!
-Enes K.



NEDEN EFSANE OLDU?

Hitman ilk oyunla son bulsaydı ve devam oyunları yapılmasaydı efsane olur muydu bilemiyorum. Lakin çekilen ve çekilmekte olan filmleri, milyonlarca hayranı olması, halen gelmiş geçmiş en iyi gizlilik-aksiyon oyunlarınlardan biri olarak anılmasının bayağı bir sebebi var. Hadi bi' hatırlayalım beraber...

1



AGENT 47

Kim ne derse desin, gözümde oyun dünyasının en suikastçı gibi suikastçısıdır Agent 47. Zorunda olmadıkça konuşmaz, koşmaz ve 'soğukkanlı' tabirinin hakkını verir. Karakterinin ve geçmişinin ilmek ilmek işlenmesi de kendisini ayrıca ilgi çekici kılar. Oyun dünyasının en efsanevi anti-kahramanlarından biridir.

2



BARKOD

Bugün etrafta ensesinde barkod dövmesi olan marjinal gençler varsa, sebebini biliyorsunuz. Peki hiç merak ettiniz mi Agent 47'nin barkodunda (640509-040147) aslında ne yazdığını? Bu konuda çeşitli teoriler olmasına karşın çoğunlukla makul bulunanı... hmm, söylemeyeceğim. Onun yerine yukarıda görselini gördüğünüz barkodu bir tarayın bakalım akıllı telefonunuzla :)

NO.48

47'nin sırıtık ve 'intikam güdüsünden' arındırılmış üst versiyonu... (Spoiler Alert!) İlk oyunun sonunda, "Meet Your Brother" bölümüyle karşılaştığımız ve Dr. Ort-Meyer'in bizi 'mükelleştirmesi' ile ortaya çıktığı söylenen klonu... Doğada her şeyin zıttıyla var olduğu fikrinin vücut bulmuş hali... İkinci oyunda tekrar karşımıza çıkmıştı ancak sonrasında kendileri sırra kadem basmıştır.

3



JASPER KYD

Sadece Codename 47 değil, -Absolution hariç- tüm Hitman oyunlarının müziğinin altında imzası var bu adamın... Oyun içinde çalan parçalar bir kenara, ana tema olarak hazırladığı parçaları, menüde öylece durup onlarca dakika tekrar tekrar dinlediğimi bilirim. İyi bir müzisyen oluşunu, iyi bir oyuncu oluşuyla o kadar güzel harmanlıyor ki bu adam... Gerçekten takdir edilesi.

4

FİBER KABLO & SILVERBALLER

Hitman denince barkoddan sonra akla gelen, Hitman'le özdeşleşmiş bu iki silah... Hastanede uyandığımız ilk andan itibaren her oyunda en yoğun kullandığımız bu iki ekipman Hitman'in imzasıdır. Fiberwire'ın tel olduğu zannı olsa da, ismi üstünde kablo... Silverballer ise Colt 1911 silahının modifiye edilmiş hali. 47'nin bu silahı ikili kullandığında, karizmasına paha biçilmezdi.

5

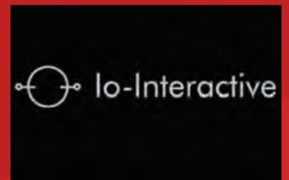




DAVID BATESON

Codename 47'den Blood Money'ye kadar Agent 47'ye ses veren, açıkçası karakteri çok da iyi tamamlayan isimdi Bateson. Lakin ne olduysa, Absolution çıkmadan birkaç ay önce, Bateson forumlarda IO Interactive'den kimsenin kendisine cevap dahi vermediğini ve Hitman'in seslendirmesinin şık olmayan bir biçimde kendisinden alındığını anlattı ve daha fazla detay veremeyeceğini söyledi. Bu olayın yarattığı infial IO'yu harekete geçirmiş olacak ki resmi Facebook sayfasından Bateson'un Hitman'i seslendirmeye devam edeceği açıklandı.

Yolda yürürken kel ve takım elbiseli adamlardan tırsıyorsak bu oyun yüzünden!



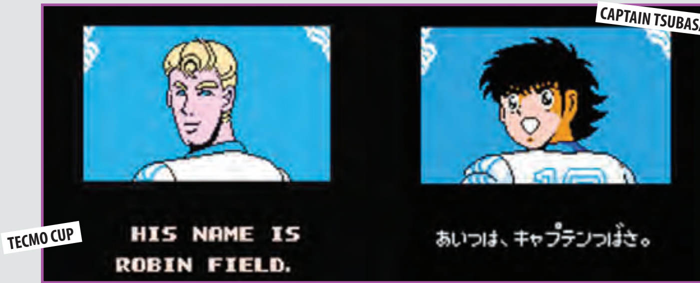
IO INTERACTIVE

Danimarka menşeli bir şirket olan IO, 1998 yılında kuruldu. Hani bazı firmalar vardır, iki domates bi kıyma oyun çıkarırlar; IO bana kalırsa onlardan değil. Her yaptıkları iş bir standardı tutturuyor. Zaman içinde EA, Eidos ve son olarak Square Enix gibi birçok firmayla çalışan IO, Kane and Lynch, Mini Ninjas ve gönüllerde ebediyete kadar yaşayacak olan Freedom Fighters gibi oyunlara imza attı. Yürüyedursunlar!

FARKLI İSİM AYNI OYUN

EMRE SÜMER

Sırtınıza pelerin takmak sizi Superman yapmaz (test için camdan falan atlamayın da) fakat bir oyunun baş karakterini değiştirip Rambo yaparsanız o oyun bir anda Rambo oyunu olur. Ben demiyorum tarih diyor bunu, hem de bir iki değil, sayısız örnekle. Bunların çoğu da firmaların bizi nasıl keklik olarak gördüğünü ispatlayan cinsten örnekler hem de. Sizi üzmek için de söylemiyorum ha, maksat aslında ne oynadığınızı bilin, deja vu'nun inine kadar girin diye. Buyurun buradan yakın.

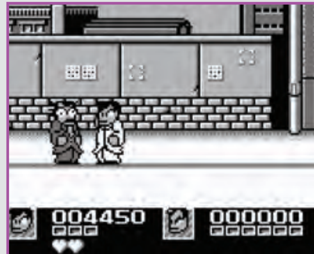


CAPTAIN TSUBASA
TECMO CUP

CAPTAIN TUBASA [FC] - TECMO CUP SOCCER GAME [NES]

Tsubasa karakterleri içermeyen Tsubasa oyunu

Captain Tsubasa'nın 30 yıllık ömründe bir tanesi hariç hiçbir oyununun Batı'ya gelmediğini, o gelenin de ne hikmetse İngilizce hariç her dili desteklediğini daha önce anlatmıştım. Aslında bu tam olarak doğru sayılmaz, zira Famicom'daki ilk Tsubasa oyunu Japonya'da pek başarılı olunca Batı'ya da çıkarılmasına karar veriliyor ve... ve oyun bir güzel İngilizceye çevriliyor, İÇİNDEKİ BÜTÜN CAPTAIN TSUBASA KARAKTERLERİ ÇIKARILIYOR, serinin referansları kaldırılıyor, bütün Japon çocuklar Robin Field gibi saçma sapan Maykıllara çevrilerek Tecmo Cup Soccer Game adı altında birebir satışa sunuluyor. Tabii kimse böyle saçma sapan karakterleri tanımadığı için canım oyuna zerre şans vermiyor, nihayetinde oyun Batı'da satılmayınca da çok affedersiniz eşşek (evet iki "ş"li) Tecmo bir daha hiçbir Tsubasa oyununu Batı'ya çıkarmıyor. Ölür müsün öldürür müsün, tövbe yarabbim ya.



NEKKETSU KöHA KUNIO-KUN: BANGAI RANTO HEN [GB] - DOUBLE DRAGON 2 [GB]

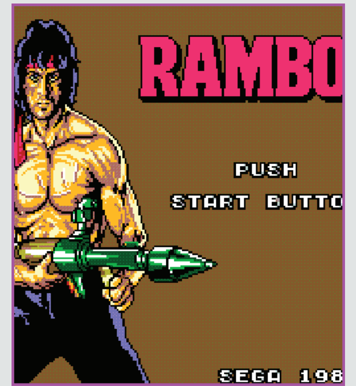
Siz de Double Dragonlaştırmadıklarımızdan mısınız?

Geçenlerde evde GameBoy'da bu Nekketsu oyununu oynarken bir şey dikkatimi çekti. "Sanki ben bu oyunu daha önce oynamıştım" dedim kendi kendime. Deja vu falan da değil hani, birebir aynı hissiyat. İnternetten araştırdım, öğrendim ki Acclaim oyunu Batı'da yayınlamak istemiş, fakat bunu burada kimse bilmez diye gitmiş Double Dragon'un haklarını almış. Ne de olsa her iki seri de Technos Japan'in malı. Müzikler, karakterler, öykü falan Double Dragon serisine uygun olacak şekilde değiştirilmiş, geri kalan her şey ise birebir aynı gene. Yeni bir Double Dragon oyunu yani, yersen tabii. Gerçi Nekketsu serisinin başına ilk kez de gelmiyor bu. Daha önce yok Renegade, yok Crash 'N' Boys, yok Nintendo World Cup falan buralara hep saçma sapan şekillerde geliyordu. Ama İkiz Ejderleştiğine ilk kez şahit oldum.

ASHURA [SMS] - RAMBO: FIRST BLOOD PART 2 [SMS] - SECRET COMMAND [SMS]

Rambo'nun gizli Tibet macerası

Büyük ihtimalle eli ayağı düzgün bir Rambo oyunu göremeden göçüp gideceğiz bu dünyadan. Baksana adam bu yaşında beşinci film Last Blood'ı çekecek, bize hâlâ teknolojisi seriden bile eski Rambo oyunları geliyor (bakınız: Rambo The Video Game faciası). Gene de Sega Master System'deki Rambo fena değildi diyeceğim ama o da Rambo oyunu değil aslında. Orijinali Ashura isimli bir oyun. Yancısı Bishamon'la beraber arkadaşlarını kurtarmaya çalışan iki Budist keşişin oyunu. Kuzey Amerika'ya giderken Rambo yapıp yollamışlar, o kadar. Yoksa filmde ikinci bir Rambo daha var mıydı sorarım size? İnsan bari o filmdeki kızı koyar, en azından bir iki çatışmaya giriyordu kızcağız. Daha da bombası, oyun Avrupa'ya gelirken de Rambo isim hakkını alamadığı için gene kılık değiştirip bu sefer de Secret Commando olarak piyasaya sürüldü. Oyunu sevdiyseniz size bitirmek için üç farklı sebep işte.







JAMES BOND 007: THE STEALTH AFFAIR





PARLAK FİKİRLER, #44: "HADİ BU OYUNDAKİ NİNJAYI AMERİKA'YA RAMBO YAPIP GÖTÜRELİM."

CONTRA [ARC / NES] - PROBOTECTOR [NES]

Robot vatandaşlarımız robot ordumuza emanettir

Eskiden oyunların Avrupa versiyonları diğer bölgelere oranla çok daha fazla sansürcü olurdu. Ninja Kaplumbağalar'daki "Ninja" kelimesini bile "Hero" olarak değiştiren bir bölgeden bahsediyoruz sonuçta. Contra'nın önce atari salonlarını sonra da ev konsollarını domine ettiği dönemde de Alman yasaları oyunlarda şiddeti yasaklıyordu. Bunun üzerine Konami oyundaki sadece insanları değil, bütün canlıları çıkarıp hepsini robotlar olarak değiştirdi ve böylece şiddet yasasını çalımlamış oldu. Robota şiddet ve zulüm diye bir şey söz konusu değildi demek ki, ya da daha garibi gayet doğal karşılanıyordu. Seri bütün dünyada Contra olarak anılırken Avrupa'da 7 sene boyunca Probotector adıyla yayınlanmaya devam etti. Probotector'ün de "Koruyucu Robot" anlamına geldiğini de ekleyeyim, ne işinize yarayacaksa artık.

DOKI DOKI PANIC [FC] - SUPER MARIO BROS 2 [NES]

Bu ne biçim hikâye böyle?

Dosyamızın en ünlü örneği de bu olsa gerek. İlk Super Mario'nun dünyada yarattığı depremin ardından ilk oyunun ustalarını sınayacak zorlukta bir Super Mario oyunu yapılıyor Japonya'da ikinci oyun olarak. ilk oyunun sadece geliştirilmiş hali gibi bir oyun bu, grafikler, sesler, müzikler falan birebir aynı, sadece zorluk seviyesi çok yüksek ve yeni turlar var, o kadar. Fakat oyun Batı'ya geleceği zaman Nintendo Amerika diyor ki "Zor Mario bize gelmez arkadaşım, yollamayın. Hem bunun grafikleri falan eski, sevmez bizim çocuklar bunu". Bunun üzerine acilen arayışlara giren ekip yeni bir SMB2 yapmaktansa başka bir oyunu Süper Mario'laştırmaya karar veriyor: Doki Doki Panic. Shigeri Miyamoto'nun da görev aldığı oyun, karakterleri bir güzel Mario evrenine yontulup aynen Super Mario Bros 2 olarak satışa sunuluyor. Gerçek SMB2 ise ancak yıllar sonra The Lost Levels adı altında buralara gelebildi. Ama işin bomba tarafı ise şu, Batıdaki bu çakma Mario 2 o kadar tuttu ki Japonya'da da "Super Mario Bros USA" adı altında çıktı. Çık şimdi işin içinden çıkabilirsen.

OPERATION STEALTH [AMIGA/PC] - JAMES BOND 007: THE STEALTH AFFAIR [AMIGA/PC]

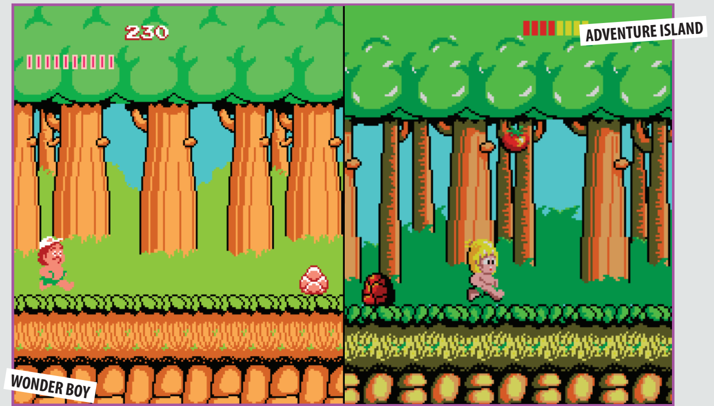
Glames... John Glames...

Tamamen James Bond çalıntısı ve çakması bir oyun hazırlayan yapımcılar oyunun daha sonra James Bond'a dönüşeceğini bilseler ne düşünürlerdi acaba? Gizli ajan John Glames'in aksiyon dolu maceralarını konu alan oyun Avrupa'da tutunca oyunu Amerika'ya da götürmek isteyen yapımcılar John Glames'i ameliyat masasına oturtup bir güzel estetik yaptı. James Bond'un lisansı alındı, oyun içindeki bütün metinler Bond kültürüne uyacak şekilde elden geçirildi ve adı da James Bond 007: The Stealth Affair olarak değiştirilip yollandı. Hatta öylesine yedirildi ki şu an oyun resmi James Bond öykülerinden sayılmakta. Madem o kadar uğraştınız, bari Adana'nın isim haklarını da alsaydınız da Aduana şehrini de değiştirseydiniz. En azından biz sevinirdik be.

WONDER BOY [ARCADE SMS] - ADVENTURE ISLAND [NES/FC/GB]

Boynuz kulağı geçince

Bu da klonun orijinalini gölgede bıraktığı bambaşka bir örnek. Sega'nın Wonder Boy'u atari salonları ve SMS'te fırtınalar estirirken, Hudson da oyunu diğer sistemlere port etmek için izin aldı. Fakat oyunu direkt olarak aktarmaktansa baş karakteri o dönemler firmanın popüler sözcüsü olan Takahashi Meijin olarak değiştirdiler. Tabii biraz göbek ve eline de sopa eklemek kaydıyla... Oyunun adı da Adventure Island olarak değiştirilip gerisine pek dokunulmadan piyasaya sürülünce kısa sürede sürpriz şekilde Wonder Boy'dan daha popüler hale geldi. Lakin işin ilginç tarafı şurada başlıyor; Sega Wonder Boy'a kendi oyunlarıyla devam ederken Adventure Island da kendi yolunu çizdi ve aslında ikiz kardeş olan iki oyun bir anda alakasız seriler haline geldi. Kısmet meselesi bu işler.



WONDER BOY
ADVENTURE ISLAND

emekli sandığı

RALPH BAER

Video oyunları babasını kaybetti, hepimizin başı sağ olsun



Geçtiğimiz Aralık ayında video oyunlarının babası Ralph Baer'i kaybettikten sonra bu köşeye başka birini taşımak yakışmazdı. Büyük üstat 1972'de çıkarttığı **Magnavox Odyssey** konsoluyla bugün bildiğimiz oyunculuğun temellerini atmış ve tarihte silinmeyecek bir iz bırakmıştı. Koskoca **Nolan Bushnell**'in bile kıskandığı bir adamdan bahsediyoruz sonuçta.

Magnavox Odyssey'in dünyayı sarsmasının ardından aralarında Atari'nin de bulunduğu pek çok yeni firma yeni filizlenen video oyunları sektöründe rekabete girişti. Bu da Ralph Baer'in uzun süre boyunca telif hakları için mücadele etmesine ve davalara girmesine sebep oldu. Bunların arasında en ünlüsü de Bushnell'in ünlü **Pong**'unun Baer'in Table Tennis'inden çalıntı olduğunu iddiasıdır ki ben de katılmadan edemiyorum. Lakin hem Pong'un hem de Atari'nin başarısı bir anda "Video oyunlarının gerçek babası kim?" tartışmalarının patlak vermesine sebep oldu. Uzun yıllar süren bu muhabbetten Baer öylesine bunalmıştır ki konsolların babası olarak kendini arcade'in babası olarak da Bushnell'i kabul etmeye razı olmuştur.

Odyssey başarısının ardından yola kendi firması **Sanders** ile devam etmeye çalışan üstat bu zaman zarfında da hem Coleco'ya kendi konsollarını üretmesi için yardımcı olmuş hem de daha sonra Magnavox'a Odyssey 100 ve Odyssey2'yi de geliştirmesi için destek vermiştir. Gelgelelim Atari'nin durdurulamaz yükselişi kendisini başka alanlarda da çalışmaya zorlamıştır. Elektronik oyuncaklar alanında büyük gelecek gören üstat 80'lerin en popüler oyuncaklarından biri olan **Simon**'ı da icat etmiş, Super Simon'la geliştirmiş fakat Maniac'le istediği başarıyı yakalayamamıştır.

Yaşı ilerledikçe video oyunlarından her türlü elektronik sektöründe çalışmaya kayan babamız elektronik kutlama kartları ve denizaltılar için takip sistemleri gibi pek çok farklı alanda ürünün de patentini almıştır. Öyle ki 92 yaşında vefat ettiğinde ardında 150'den fazla patent bırakmış, 2006'da da Amerikan Hükümeti tarafından resmi olarak onurlandırılmıştır. Yerin dolmaz be üstat... **-Emre**

MAGNAVOX ODYSSEY

Tarihteki ilk resmi TV konsolu. Ralph Baer ve arkadaşları tarafından geliştirilen Black Box'un resmi olarak satışa sunulmuş hali. Video oyunculuğunun basit bir kafe eğlencesinden çıkıp devasa bir sektöre dönüşmesine sebep oldu. Bugünkü oyunculuk her şeyini bu konsola borçlu.



SIMON

80'lerin en popüler kültür ürünlerinden biri. Dört farklı renkte butonlardan oluşan oyuncak karışık sırayla sesler çıkarır ve oyuncudan da butonları kullanarak aynı sesleri doğru sırayla çalmasını bekler. Gittikçe zorlaşan oyunun çıkardığı sesler de doğaçlama bir müziğe dönüşür. Eşsizdir.



sen bu oyunu bilmezsin

CAPTAIN TSUBASA [SEGA-CD/MEGA-CD]

Yıllar önce hepimize anadil seviyesinde Japonca öğreten NES/Famicom oyunu *Captain Tsubasa Vol.2: Super Striker* milli oyun külliyatımızın en değerli eserlerinden şüphesiz. Peki, size bu oyunu her açıdan daha da geliştiren, orijinal öyküyü takip eden, hatta gene animenin orijinal ses sanatçılarını içeren ara videolara sahip belki de hiç duymadığınız başka bir *Tsubasa* oyunu daha var desem?

Kartuştan CD'ye geçişin biraz arasında kalan Sega-CD'nin satışlardaki başarısızlığı, *Snatcher* ve *Lunar* gibi pek çok harika oyunun uzun yıllar boyunca oyuncular tarafından ne yazık ki ıskalanmasına sebep oldu. Bu konsola özel itici güç olarak hazırlanan *Captain Tsubasa* da hayata 1-0 yenik başlayan oyunlardan biri işte. Tıpkı konsolun da kendisi gibi biraz hakkı yenildi ve sessiz sedasız oyun dünyasından gelip geçti.

Tecmo'nun özgün "**sinematik futbol-RYO**" türünü adeta zirveye taşıyan gizli bir cevher Sega-CD'deki *Captain Tsubasa*. Mesela artık oyuncuların daha sıklıkla kullandığınız yetenekleri diğerlerinden daha fazla gelişiyor (çok pas atınca pas yeteneğinin gelişmesi gibi), ikinci oyunun feci derecede sömürdüğü rakip oyuncuyu yakalama illeti giderilmiş, eskiden yarım saati bulan maçlar bir hayli kısalmış, hatta arkadaşlarınızla kapışabileceğiniz iki kişilik bir mod bile eklenmiş.

Hani ağır bir *Tsubasa* hayranı olarak eskiye oranla biraz kolay olması ve milli maçları içermemesi haricinde zerre eksiklik bulamadım ben. Zaten Japonca ne zaman sorun olmuş ki? Sayonara! **-Emre**

SİNEMATİK FUTBOL-RPG

Tecmo'nun dünyaya kazandırdığı epik sistem. Oyuncular maç yaptıkça gelişir (RYO), yeteneklerine ve rakiplerin tahmini hamlelerine göre kararlar verilir (futbol) ve sonra da olaylar izlenir (sinematik).



pixel yazıtları

SON SEÇENEK: STEVEN SEAGAL

Steven Seagal annenizle takım olmaya geliyor!

"Daha önce Hollywood filmleri için çok oyun yapıldı fakat bir ünlünün üzerine hiç yapılmadı. Ne de olsa ünlüler filmlerden daha kalıcıdır" diyordu *Steven Seagal Is The Final Option*'ın yapımcısı **Tekmagic**. Tarihler 1993'ü gösteriyordu, Steven Seagal adam dövmeye devam ediyordu ve kendisini ilk defa bir oyunda görecek olan hayranları gittikçe heyecanlanıyordu.

SNES ve Genesis için geliştirilmekte olan oyun, medyanın ve oyuncuların ilgisini bir hayli cezbetmişti. Ne de olsa oyun tıpkı **Mortal Kombat**'taki gibi dijital sprite'lar şeklinde Seagal'in gerçek görüntüleri ve dayaklarını içerecekti. Lakin bilmedikleri bir şey vardı ki Seagal isim ve kullanım haklarını firmaya satmış, gerisine ise karışmamıştı. Bu yüzden Seagal'ın yerine benzeri çakma bir adam kiralanmıştı ve onun animasyonları kaydediliyordu. "Nasıl olsa kartuşlardaki Digitized Sprite'lar çok küçük, aradaki farkı anlayamayacaksınız bile" dedi yapımcı ve gelecekteki oyunlarda bizzat Seagal'ın yer alacağına da söz verdi. Zira Tekmagic gariban bir firmaydı ve Seagal'a verecek paraları olmadığı gibi oyun için paralarının yettiği tek motor da ancak bir yarış oyunu motoruydu.

Oyunu dünyasını sallamak adına artık her



şey hazırdı. Yapımcının orijinal senaryosuna göre Seagal bir anne ile takım olarak oğlunu kurtarmaya çalışacak, bu esnada da her türden düşmanla yüzleşecekti. Bunun için Santa Monica'da bir stüdyo hazırlandı. Yönetmen, aktörler, koreografi ustası, dansçılar falan, Hollywood filmlerini aratmayacak bir ekip kuruldu ve 4 gün sürecek çekimler başladı.

Gelgelelim ekip için işler pek iyiye gitmiyordu. Tekmagic'in destek beklediği her iki dağıtımcı da oyunu küçümsemiş, maddi desteklerini çekmişti. Bu yüzden prodüksiyon ve geliştirme süreci gittikçe yavaşlıyor, Steven Seagal'ın popülaritesi düşüyor, oyuna duyulan heyecan ve ilgi de aynı hızla azalıyordu. Nitekim iki yıl hayatta kalma mücadelesi veren ekip nihayetinde pes etti ve oyunun büyük kısmı tamamlanmasına rağmen son seçenek olarak projeyi yarım bıraktı.

İkinci seçenek ise oyunun biraz elden geçirilerek **Deadly Honor** adı altında PSX ve N64 için piyasaya sürülmesiydi ama o da olmadı. Seagal ise o sırada adam dövmekle meşgul olduğundan olaydan pek haberdar olmadı. Eğer olsaydı hepimizi dövüp oyunu da annemizle beraber kurtarırdı zaten. **-Emre**



Steven Seagal'ın video oyunlarına ilk adımı oyun dünyasında büyük yankı uyandırdı. Acaba toplamda kaç kişiyi dövecektik?

oradaydım

GERÇEĞİM

[Silent Hill II - Hapishane Hücresi]



James odaya girdiğinde parmaklıklarla ve parmaklıkların arkasında rahatça oturan, beklemediği biriyle karşılaşır. O gün tanıştığı ve ölümüne şahit olduğu Maria'yla.

- Yaşıyorsun! Maria! O şey seni öldürdü sandım! Yaralandın mı? Her yer kan içindeydi...
- Ne demek istiyorsun?
- Daha yeni oldu! Hatırlamıyor musun!?
- James... Tatlım... O uzun koridorda ayrıldığımızdan bu yana sana bir şey mi oldu? Beni başka birisiyle mi karıştırıyorsun? Hep böyle unutkandın zaten. Oteldeki günlerimizi hatırlıyor musun?
- Maria?
- Her şeyi aldığını söylemiştim ama çektiğimiz o videokaseti unuttun. Acaba hâlâ orada mıdır...?
- Sen bunu nereden biliyorsun? Sen Maria değil misin?
- Ben senin Mary'n değilim.
- Öyleyse Maria'sın.
- Öyleyim. Öyle olmamı istersen...
- Senden sadece cevap istiyorum!

Cevap basit değildi. Ya da belki de basitti ama Maria (ya da belki de James) neyin ne olduğunu kabullenmek istemiyordu. Yalnız şu da bir gerçek ki James her ne kadar bir cevap istiyorduysa da ihtiyacı olan şey o değildi. James, "gerçek" olana tutunmak istiyordu. Bu nedenle de Maria ayağa kalktı, James'in yüzüne dokundu ve ona ihtiyaç duyduğu yanıtı verdi:

- Kim olduğum önemli değil. Ben senin için buradayım James. Görüyor musun? Ben gerçeğim.

-Ömer

